



Corso di dottorato di ricerca in:  
"Studi storico artistici e audiovisivi"

Ciclo XXXI

Titolo della tesi

"La serialità videoludica e i processi di narrazione interattiva nei videogiochi"

Dottorando

Dott. Matteo Genovesi

Supervisore

Prof. Simone Venturini

**Anno 2019**

## ABSTRACT

Questa tesi ha l'obiettivo di individuare, dagli anni Settanta fino ai giorni nostri, alcuni aspetti impliciti ed espliciti della serialità narrativa all'interno dell'industria videoludica, e nello specifico all'interno dei videogiochi destinati alle piattaforme di gioco casalinghe.

Sebbene i videogiochi suddivisi in episodi e rilasciati a intervalli variabili di tempo sui mercati digitali rappresentino un fenomeno relativamente recente, alcuni esponenti fin dagli anni Settanta hanno evidenziato la presenza implicita di alcuni aspetti formali della serialità narrativa consolidati su altri settori d'intrattenimento. Tali aspetti, grazie alla costante evoluzione ludica e narrativa del medium, si sono sempre più esplicitati fino ad arrivare ai giorni nostri, in cui alcune compagnie sviluppatrici hanno ottenuto successo grazie allo sviluppo e alla distribuzione serializzata. Questo percorso storico, parallelamente, evidenzia una progressiva complessità delle trame presenti in vari videogiochi, dove le narrazioni si articolano sulla base delle scelte degli utenti. Tali scelte, spesso corrispondenti a momenti di grande intensità drammatica e importanza per lo sviluppo del racconto, chiamano spesso in causa i giocatori da un punto di vista morale grazie a sofisticate strategie di *design*.

La presenza costante di videogiochi esplicitamente e implicitamente seriali sul mercato che cercano di incutere riflessioni di rilievo durante la fruizione sottoscrive un concetto sempre più disforico legato all'intrattenimento videoludico, che sarà mio obiettivo inquadrare nel corso della tesi.

## INDICE

INTRODUZIONE	7
CAPITOLO 1 - I TRATTI IDENTITARI DELLA SERIALITÀ NARRATIVA	19
<i>1.1 Tra ripetizioni e variazioni</i>	19
<i>1.2 Molteplici narrazioni in molteplici media</i>	22
<i>1.3 Il carattere ludico della serialità televisiva contemporanea e dei videogiochi</i>	29
<i>1.4 L'intrattenimento dilatato</i>	37
CAPITOLO 2 – NASCITA E DIVERSIFICAZIONE DEL VIDEOGIOCO NEGLI ANNI SETTANTA	41
<i>2.1 Una premessa storica e terminologica</i>	41
<i>2.2 Tra azioni ripetute e sollecitazioni all'immaginazione</i>	45
<i>2.3 Riassumendo: la serialità videoludica negli anni Settanta</i>	55
CAPITOLO 3 – LE NARRAZIONI INCORPORATE NEGLI ANNI OTTANTA	57
<i>3.1 L'arrivo del piano narrativo</i>	57
<i>3.2 I primi esempi di serialità videoludica esplicita</i>	63
<i>3.3 Piani narrativi interattivi</i>	66
<i>3.4 Le avventure grafiche tra Sierra e LucasFilm Games</i>	68
<i>3.5 La “libera” esplorazione</i>	76
<i>3.6 La serialità videoludica esplicita passa dal Giappone</i>	79

3.7 Riassumendo: la serialità videoludica negli anni Ottanta	81
--	----

## CAPITOLO 4 – NUOVE DIMENSIONI LUDICHE E NARRATIVE NEGLI ANNI NOVANTA

	83
4.1 Il videogioco entra in una nuova dimensione	83
4.2 La rapida evoluzione ludonarrativa negli FPS	86
4.3 Tra Lucas e Sierra: maturazione e consolidamento delle avventure grafiche	91
4.4 L'imprevedibilità narrativa e l'importanza dei personaggi non controllabili	104
4.5 Spazi claustrofobici e spazi aperti	111
4.6 Simulmondo: la serialità videoludica esplicita passa dall'Italia	123
4.7 Altri esempi di serialità videoludica esplicita tra Giappone e Stati Uniti	126
4.8 Riassumendo: la serialità videoludica negli anni Novanta	130

## CAPITOLO 5 – LE RINNOVATE PROSPETTIVE COMMERCIALI, INTERMEDIALI ED ETICHE DEI VIDEOGIOCHI NEGLI ANNI ZERO

	133
5.1 Frammentazione: un principio per comprendere la serialità videoludica nel nuovo Millennio	133
5.2 Il gameplay etico	144
5.3 La morale come veicolo ludonarrativo negli FPS degli anni Zero	149
5.4 Universi senza fine	163
5.5 Metropoli senza fine	170
5.6 Riassumendo: la serialità videoludica negli anni Zero	181

## CAPITOLO 6 – DAVID CAGE E IL CASO DI HEAVY RAIN

	183
6.1 La visione del designer	183
6.2 All'interno e al di là dell'avatar	186
6.3 Heavy Rain: fin dove sei disposto a spingerti per salvare qualcuno che ami?	190

<i>6.4 Riassumendo: Heavy Rain</i>	202
CAPITOLO 7 – TELLTALE GAMES E IL CASO DI THE WALKING DEAD	203
<i>7.1 L'avvento della serialità videoludica esplicita</i>	203
<i>7.2 The Walking Dead: l'orrore espanso</i>	209
<i>7.3 The Walking Dead: Season One</i>	214
<i>7.4 The Walking Dead: Season Two</i>	225
<i>7.5 The Walking Dead: Michonne</i>	230
<i>7.6 The Walking Dead: A New Frontier</i>	233
<i>7.7 Riassumendo: Telltale Games e The Walking Dead</i>	239
CAPITOLO 8 – DONTNOD E IL CASO DI LIFE IS STRANGE	241
<i>8.1 La serialità videoludica esplicita al di là di Telltale Games</i>	241
<i>8.2 Life Is Strange</i>	249
<i>8.3 Riassumendo: l'eredità di Telltale Games</i>	260
CONCLUSIONI	261
BIBLIOGRAFIA	265
SAGGI IN VOLUMI COLLETTANEI	271
SITOGRAFIA	275
LUDOGRAFIA	287

FILM	293
SERIE TV	293
WEB SERIES	294

## INTRODUZIONE

“Questa serie videoludica si adatta alle scelte che fai. Il racconto si modifica in base a come giochi”. È con queste due brevi frasi che si apre ogni episodio della maggior parte dei videogiochi seriali sviluppati da Telltale Games, una compagnia fondata nel 2004 a San Rafael, che dal 2006 inizia a presentare dei titoli<sup>1</sup> suddivisi in frammenti (distribuiti su piattaforme digitali a cadenza periodica), focalizzati sulla possibilità di modificare alcuni eventi dell'apparato narrativo mediante le azioni/scelte degli utenti in molteplici momenti di forte intensità drammatica.

Nel momento in cui sto scrivendo queste righe, vale a dire a dicembre 2018, Telltale Games sta vivendo la sua fase più delicata a causa della sua recentissima chiusura, annunciata tristemente con un comunicato ufficiale il 21 settembre 2018<sup>2</sup>. Sebbene il comunicato sembri evidenziare una natura prettamente economica alla base di tale decisione, con riferimento specifico all'annata in corso, durante questi giorni si stanno susseguendo innumerevoli dettagli e interpretazioni sulle cause sottese a questa decisione, senza però trovare riscontri ufficiali da parte dell'azienda californiana. Probabilmente, soltanto il tempo farà totale luce sull'accaduto, che comunque non cancella la fondamentale importanza di Telltale Games per il medium videoludico, che sarà mio obiettivo evidenziare nel corso della presente dissertazione dottorale.

Le due frasi citate all'inizio dell'introduzione rappresentano non solo le caratteristiche fondanti dei videogiochi sviluppati dall'azienda californiana, ma altresì le intere linee guida di questo elaborato, che cercherà di comprendere sia i percorsi della serialità narrativa nel medium videoludico durante tutta la sua cinquantennale storia, sia l'evoluzione della narrazione veicolata tramite le interazioni dell'utente, concentrandosi in entrambi i casi sull'*home gaming*, ovvero la sfera casalinga dell'intrattenimento videoludico. Incentrare un elaborato sulla serialità nei videogiochi prendendo esclusivamente come riferimento il lavoro svolto in questo ambito negli ultimi anni da Telltale Games, significherebbe infatti non contestualizzare le fondamentali evoluzioni ludiche e narrative che il medium videoludico ha progressivamente registrato fin dall'alba dei suoi tempi. Del resto, lo *storytelling* interattivo, pur trovando all'interno dei videogiochi a episodi una incisiva espressione, non nasce con essi, ma segna fortemente l'identità del medium a partire dagli albori della sua storia, che ripercorrerò tramite selezionati esempi nel prosieguo della tesi.

È fondamentale sottoscrivere fin da ora che, a mio parere, la serialità narrativa all'interno del medium videoludico può articolarsi secondo due modelli differenti ma potenzialmente interscambiabili: da un

---

<sup>1</sup> Con la dicitura “titolo” si intende, semplicemente, “videogioco”.

<sup>2</sup> Telltale Games, “For Immediate Release”, *Twitter.com*, [https://twitter.com/telltalegames/status/1043252010999410689/photo/1?ref\\_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etwete%7Ctwterm%5E1043252010999410689&ref\\_url=https%3A%2F%2Fwww.polygon.com%2F2018%2F9%2F21%2F17888258%2Ftelltale-games-layoffs](https://twitter.com/telltalegames/status/1043252010999410689/photo/1?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etwete%7Ctwterm%5E1043252010999410689&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.polygon.com%2F2018%2F9%2F21%2F17888258%2Ftelltale-games-layoffs) (ultima visita: 22/12/2018).

lato è possibile rintracciare un modello di serialità videoludica esplicita, mentre dall'altro lato è ravvisabile un modello di serialità videoludica implicita.

La serialità videoludica esplicita può essere ricondotta all'attività della sopra citata Telltale Games, che celebra (dopo il contributo di altre compagnie sviluppatrici predecessori che percorrerò in questo elaborato) all'interno del medium videoludico l'avvento della serialità narrativa nelle sue prassi più tradizionali grazie al rilascio periodizzato di alcuni frammenti che compongono progressivamente un unico videogioco, manifestando così una emblematica serializzazione a cadenza temporale nella distribuzione, a cui segue una (incentivata) fruizione altrettanto serializzata da parte degli utenti. Questo modello di serialità esplicita, dunque, è osservabile sulla base di processi creativi, distributivi e fruitivi emblematicamente frammentati, che richiamano le tipiche prassi su cui si articola la serialità narrativa in altri settori d'intrattenimento, e che nel medium videoludico riguardano quei titoli formati da varie porzioni distribuite a determinati intervalli di tempo.

La serialità videoludica implicita, invece, è rintracciabile all'interno della struttura ludica di ogni videogioco completo distribuito per intero in un solo giorno nei negozi fisici e/o digitali, che spesso evidenzia la presenza di alcuni aspetti formali caratteristici della serialità narrativa. Il modello implicito che propongo in questa sede deriva da una osservazione svolta da Shane Denson e Andreas Jahn-Sudman all'interno dell'introduzione a un volume dedicato alle prospettive con cui inquadrare la serialità nei giochi digitali<sup>3</sup>. Secondo i due autori, nel medium videoludico è possibile rintracciare tre categorie seriali, da non intendersi come distaccate, bensì potenzialmente sovrapponibili: la serialità "inter-ludica", che riguarda le relazioni narrative tra i titoli appartenenti a uno stesso universo di finzione; la serialità "para-ludica", che emerge al di fuori dei titoli, riguardando quindi le connessioni con altri settori d'intrattenimento; infine la serialità "intra-ludica", quella che concerne la struttura ludica di ogni videogioco, potenzialmente capace di basarsi su variegati aspetti formali caratterizzanti della serialità narrativa<sup>4</sup>. La categoria inter-ludica (accompagnata spesso anche da quella para-ludica), riguardando le connessioni narrative tra porzioni rilasciate a determinati intervalli di tempo, è evidente nel modello da me proposto di serialità videoludica esplicita, che predilige degli emblematici legami tra i singoli frammenti che compongono, strada facendo, un determinato titolo a episodi: gran parte delle produzioni firmate da Telltale Games ne rappresentano un esempio lampante, non solo a causa delle relazioni che sussistono tra gli episodi di un determinato titolo, ma anche e soprattutto tra le varie stagioni componenti una determinata serie videoludica, come avrò poi modo di approfondire nel penultimo capitolo dell'elaborato. La categoria intra-ludica è invece quella dalla

---

<sup>3</sup> Shane Denson, Andreas Jahn-Sudmann, "Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practice of Digital Games", in *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, vol. 7, No. 1 (2013), pp. 1-32, <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol7no1-1/7-1-1-html> (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>4</sup> *Ivi*, p. 11.



quale propongo in questa sede il modello di serialità videoludica implicita, ovvero un modello che riguarda le forme e le caratteristiche espressive della serialità narrativa che ogni videogioco ingloba al suo interno pur non essendo emblematicamente concepito come progetto seriale. La serialità videoludica implicita è dunque osservabile sulla base di alcune forme testuali derivate dalla serialità narrativa (che evidenzierò specificatamente fin dagli inizi dell'elaborato), a loro volta intelaiate nella struttura di quei videogiochi pubblicati per intero sul mercato in una determinata e preannunciata data. Il modello implicito è importante per sottolineare che la serialità nel medium videoludico non è soltanto esclusiva dei titoli a episodi, poiché alcune caratteristiche espressive della narrativa seriale si possono intravedere anche in molti videogiochi più tradizionali, ovvero quelli venduti come titoli a sé stanti dopo una lunga campagna di marketing mirata a incuriosire il pubblico in vista della data di lancio sul mercato. Mi auspico quindi che il modello di serialità implicita da me proposto possa rappresentare un punto in grado di andare ancora più a fondo rispetto al carattere dichiaratamente preliminare ed espandibile dell'articolo scritto da Denson e Jahn-Sudmann.

Prima di arrivare all'attuale panorama seriale esplicito, caratterizzato (fino a poco tempo fa) in buona parte dalle produzioni firmate da Telltale Games, che si è specializzata in questi formati sviluppando dei videogiochi afferenti a universi di finzione già collaudati su altri settori d'intrattenimento, l'industria videoludica ha infatti manifestato in sottotraccia varie analogie produttive, distributive, fruttive e soprattutto identitarie con alcuni aspetti caratterizzanti della serialità narrativa.

Il percorso di questo elaborato alla ricerca della serialità videoludica cercherà quindi di enfatizzare questi due modelli, quello esplicito e l'altro implicito, che non vanno intesi come radicalmente opposti, poiché soprattutto negli ultimi anni, come poi avrò modo di argomentare nel corso della dissertazione, saranno ravvisabili interessanti ibridazioni.

Se i contributi accademici sulla serialità narrativa nei videogiochi restano tutt'oggi pochissimi, la situazione è radicalmente opposta per quanto concerne invece gli innumerevoli studi sulla narrazione interattiva all'interno del medium, visto che del resto la macro-disciplina dei *game studies* si consolida all'inizio degli anni Zero ruotando attorno a una complessa domanda che Jesper Juul si pone in un saggio sul primo numero di *Gamestudies.org*, ovvero: i videogiochi possono raccontare una trama articolata? Le conclusioni a cui giunge lo studioso norvegese sono negative poiché, a suo giudizio, la storia raccontata in un videogioco è formalmente determinata a priori, e può venire alla luce solo sulla base delle fondamentali azioni ludiche degli utenti, le quali non possono a conti fatti modificare degli elementi sistematici, ma soltanto muoversi all'interno di un flessibile ma comunque non infinito organigramma prevalentemente ludico<sup>5</sup>. Questo saggio si inserisce e avvalora forti

---

<sup>5</sup> Jesper Juul, "Games Telling stories? A brief note on games and narratives", in *Gamestudies.org*, Vol. 1, Iss. 1 (July 2001), <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/#1> (ultima visita: 22/12/2018).

dibattiti tra due correnti di pensiero in quel periodo: da un lato c'erano i ludologi, "che insistevano sull'idea che il gioco dovesse essere analizzato con strumenti nuovi, dedicati ed esclusivi, ignorando qualunque influenza metodologica esterna"<sup>6</sup>, e dall'altra parte i narratologi, i quali sostenevano invece "che il gioco potesse essere considerato a tutti gli effetti un testo da comprendere e analizzare attraverso strumenti roditi nell'analisi mediale, come semiotica e narratologia"<sup>7</sup>. Da un lato la ludologia, termine per la prima volta coniato nel 1999 da Gonzalo Frasca<sup>8</sup>, che si concentra sulla pregnanza dell'atto di gioco sopra a quello narrativo, riassunta in una provocazione da uno dei suoi maggiori esponenti, Markku Eskelinen, secondo il quale nessuno si aspetta che una pallina da tennis lanciata contro un muro inizi a raccontare una storia<sup>9</sup>. Dall'altro lato la narratologia, che invece vuole utilizzare ogni strumento dell'analisi mediale per comprendere la semantica dei videogiochi e scoprire la presenza di narrazioni anche laddove non inizialmente evidenti, come sottoscrive Janet H. Murray vedendo, all'interno del famoso *Tetris* (Pažitnov, 1984), una metafora sulla frenesia della vita contemporanea<sup>10</sup>. Tale differenza d'approccio è stata col tempo assottigliata, anche dai suoi animatori più accesi: ne è un esempio lo stesso Juul, che in un volume pubblicato nel 2004 rimette in discussione le conclusioni a cui lui stesso era arrivato tre anni prima sul numero iniziale di *Gamestudies.org*, dicendo che le regole alla base del funzionamento ludico di ogni titolo possono avvalorare la creazione e il funzionamento di particolareggiati universi di finzione, avendo di conseguenza un'utilità anche narrativa<sup>11</sup>. Gli sforzi conciliatori tra i ludologi e i narratologi sono convogliati nel 2013 in una importante conferenza internazionale organizzata dal principale ente europeo accademico sugli studi videoludici (il *Digital Games Research Association - DiGRA*), svolta con l'obiettivo di sceverare il medium dai due approcci opposti che rischiavano di non comprendere la totalità del medium. Ludologia e narratologia sono due ambiti che infatti non dovrebbero collocarsi su due poli distanti, ma bensì progredire insieme, perché se oggi è possibile parlare di narrazione interattiva all'interno del medium, lo si deve anche ad alcuni videogiochi che hanno dimostrato il legame indissolubile tra l'aspetto ludico e quello narrativo, diventando entrambi importanti per la fruizione degli utenti. Comprendere in che modo i giocatori possono interagire con una storia raccontata in un videogioco è, come detto in precedenza, uno degli aspetti fondamentali di questo elaborato, che

<sup>6</sup> Mauro Salvador, *il videogioco*, La Scuola, Brescia 2013, p. 49.

<sup>7</sup> *Ivi*, p. 51.

<sup>8</sup> Gonzalo Frasca, "LUDODOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative", in *Ludology*, <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>9</sup> Markku Eskelinen, "The Gaming Situation", in *Gamestudies.org*, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>10</sup> Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, Cambridge 1998, pp. 143-144.

<sup>11</sup> J. Juul, *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge 2004.

richiede fin da adesso di comprendere un nodo preliminare e altresì fondamentale, ovvero cosa significa interagire con un videogioco.

Nel 1997, Espen J. Aarseth, suddivide le possibili interazioni di un utente nei confronti di qualsiasi testo in quattro categorie: una prima funzione è quella interpretativa, comune a tutti i testi; una seconda è quella esplorativa, comune a tutte quelle strutture ipertestuali che oggi è possibile per esempio notare durante la navigazione nel mondo della Rete, caratterizzata da una quantità enorme di collegamenti interconnessi; la terza e la quarta, rispettivamente le funzioni configurative e textoniche, sono proprie di quella tipologia testuale racchiusa da Aarseth nel termine *cybertext*, e sono capaci di impegnare l'utente in un'attività costante in grado di andare oltre la lettura e la comprensione dopo la creazione da parte dell'autore. In un *cybertext*, infatti, la struttura portante può modificarsi e conformarsi sulla base delle interazioni dell'utente, entro determinati limiti stabiliti a priori dal creatore<sup>12</sup>.

L'anno successivo, un altro tassello alla comprensione dell'interattività propria dei videogiochi proviene dalla già menzionata Murray, la quale recupera e mette al centro della sua riflessione (non soltanto) videoludica il termine di *agency*, originalmente teorizzato da Brenda Laurel nel 1991 all'interno di una monografia incentrata sull'interazione tra uomo e macchine computerizzate. Se Laurel inizialmente definisce l'*agency* come "il potere di agire"<sup>13</sup>, Murray completa la nozione definendola, all'interno di un qualsiasi ambiente elettronico, "il potere soddisfacente di svolgere azioni significative e vedere i risultati delle nostre decisioni e delle nostre scelte"<sup>14</sup>.

Queste prime classificazioni avvicinano alla comprensione della nozione di interattività in termini strettamente videoludici, ma occorre un'ulteriore precisazione eseguibile attingendo da Katie Salen ed Eric Zimmerman, che in un manuale di *game design* scritto nel 2003 ma pur sempre attualissimo, propongono un multivalente modello dell'interattività, suddiviso in quattro categorie: la prima è di tipo cognitivo/interpretativo, definita come la "psicologica, emozionale, e intellettuale partecipazione tra un utente e un sistema"<sup>15</sup>; la seconda è di tipo funzionale, definita come "l'interazione strutturale con la componente materiale di un sistema (reale o virtuale che sia)"<sup>16</sup>; la terza è di tipo esplicito, definita come "una reciproca attività in grado di influenzare vicendevolmente un sistema e un utente sulla base degli input di quest'ultimo"<sup>17</sup>; la quarta è post-interattiva, visto che è definita come

---

<sup>12</sup> Espen J. Aarseth, *Cybertext. Persepctives on Ergodic Literature*, The John Hopkins University Press, Baltimora 1997, pp. 58-75.

<sup>13</sup> Brenda Laurel, *Computers as Theatre*, Addison-Wesley, Boston 1991, p. 117 (traduzione mia).

<sup>14</sup> J. H. Murray, *op. cit.*, p. 126 (traduzione mia).

<sup>15</sup> Katie Tekinbas Salen, Eric Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge 2003, p. 71 (versione elettronica, traduzione mia).

<sup>16</sup> *Ivi*, p. 72 (versione elettronica, traduzione mia).

<sup>17</sup> *Ibidem* (versione elettronica, traduzione mia).

“un’interazione esterna al sistema, come per esempio l’attività dei fan che costruiscono nuovi prodotti sulla base di altri già esistenti”<sup>18</sup>.

Sebbene il loro manuale sia prevalentemente (ma non esclusivamente) rivolto a dei *game designer*, e non a caso il ricorrente termine di “sistema” (su cui tornerò nel paragrafo 2.1) venga inquadrato dai due autori in chiave ludica<sup>19</sup>, è possibile notare che tre delle sopracritte tipologie d’interattività possono essere intravedibili anche nei processi di fruizione appartenenti ad altri media: basti pensare per esempio alla visione di un film in DVD, che presuppone logicamente l’attenzione dello spettatore, oltre a una necessaria interazione manuale con il lettore ottico ed eventualmente una partecipazione alla comunità di fan. Un film in DVD però non permette all’utente di avere un’effettiva *agency* su ciò che vede, limitando la sua attività alla navigazione nei menù e a eventuali scelte nella temporalità di visione, quindi non consente una effettiva interattività esplicita.

Infatti, come avrò modo di evidenziare nel corso dell’elaborato, tutte le quattro caratteristiche individuate da Salen e Zimmerman fanno ovviamente parte del settore videoludico, ma se ce n’è una che lo differenzia sostanzialmente da ogni altra espressione mediale, è sicuramente l’interattività esplicita, che prevede una costante attività dell’utente capace di modificare determinati aspetti di un sistema originario ottenendo costanti risposte, come precedentemente messo in luce da Aarseth e da Murray.

Nell’ottica dell’interattività esplicita e caratterizzante del medium videoludico, questa sintetica disamina iniziale può concludersi chiamando in causa Francesco Alinovi, che ne riassume le caratteristiche fondamentali, ovvero la pluridirezionalità delle informazioni in tempo reale tra il giocatore e il mondo virtuale, che prevede il costante ruolo attivo del primo a cui seguono costanti risposte del secondo, in un continuo alternarsi di input e output influenzati tra loro vicendevolmente<sup>20</sup>. Ogni volta che nel corso dell’elaborato farò riferimento al termine “interattività”, dunque, mi riferirò, laddove non segnalato diversamente, proprio a quella di tipo esplicito.

La presente tesi prevede quindi un percorso mirato a comprendere le evoluzioni ludiche e narrative del medium, focalizzandosi sulla progressiva evoluzione della narrazione interattiva, che del resto rappresenta l’ossatura basilare della serialità videoludica contemporanea, la quale verrà altresì inquadrata nei suoi progressivi cambiamenti nel corso della storia del medium, sia per quanto riguarda il modello esplicito e sia per quello implicito.

La serialità narrativa comunque non nasce certo all’interno dei videogiochi, ed è per questo motivo che il primo capitolo cercherà di evidenziare gli aspetti produttivi e formali caratterizzanti le

---

<sup>18</sup> *Ibidem* (versione elettronica, traduzione mia).

<sup>19</sup> *Ivi*, pp. 63-68 (versione elettronica).

<sup>20</sup> Francesco Alinovi, “SERIO VIDEOLUDERE. Spunti per una riflessione sul videogioco”, in M. Bittanti (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e Prassi del videogiochiare*, Unicopli, Milano 2004, p. 25.

narrazioni seriali su altri settori d'intrattenimento più anziani rispetto al medium videoludico, sottolineandone la potenziale lettura ludica e facendo maggiori riferimenti al panorama moderno e contemporaneo della serialità televisiva, a cui vari videogiochi serialmente espliciti e impliciti ne ricalcano certe prassi espressive. Come infatti affermano nel 1999 Jay David Bolter e Richard Grusin, ogni medium, oltre a caratterizzarsi per determinate caratteristiche identitarie peculiari, mutua alcune proprietà di altri media che lo precedono, sancendo quel processo di interscambio linguistico che loro definiscono rimediazione<sup>21</sup>. Come poi scrive Matteo Bittanti, ogni videogioco può accorpare e rimediare “codici linguistici di espressioni medialità e artistiche – dalla letteratura alla musica, dal cinema alla televisione, dal fumetto al teatro – senza tuttavia indentificarsi con nessuno di questi in particolare”<sup>22</sup>. Il medium videoludico è dunque polimorfo, attinge e mutua da altri settori d'intrattenimento determinate forme espressive per poi formalizzare una sua identità, data sia dalla rimediazione processuale che da altre caratteristiche peculiari, quali la già menzionata interattività esplicita. Comprendere un fenomeno come quello della serialità nel medium videoludico, esige quindi come prerequisito la comprensione del fenomeno su altri settori d'intrattenimento, in modo tale da evidenziare quelle caratteristiche espressive dominanti che serviranno come strumenti analitici con cui individuare determinati aspetti della serialità narrativa all'interno dei modelli impliciti ed espliciti nel corso degli anni. Questo capitolo iniziale sarà dunque importante per cercare di comprendere, successivamente, se gli attuali videogiochi a episodi segnino una nuova tappa evolutiva nelle forme della serialità contemporanea oppure si limitino a mutuarne alcune caratteristiche.

Il secondo capitolo, dopo una doverosa premessa per introdurre alcune basilari nozioni teoriche utili all'analisi strutturale dei videogiochi, presenterà le due declinazioni iniziali dell'intrattenimento videoludico, ovvero quella pubblica nelle sale giochi e quella nella sfera privata con le prime piattaforme casalinghe. Successivamente, evidenzierà in entrambi i contesti di fruizione la presenza implicita di tracce seriali e il tentativo di narrare delle storie all'interno di alcuni titoli rilevanti nonostante le limitate capacità hardware della seconda metà degli anni Settanta, ovvero il periodo in cui il medium inizia la sua capillare diffusione negli ambienti pubblici e privati. I titoli saranno: *Gun Fight* (Taito, 1975); *Colossal Cave Adventure* (William Crowther, Don Woods, 1976); *Breakout* (Atari, 1976); *Space Invaders* (Taito, 1978).

Il terzo capitolo proseguirà cronologicamente la ricerca della serialità videoludica implicita ed esplicita in alcuni videogiochi considerati rilevanti per la trattazione, concentrandosi sulle primissime narrazioni integrate a corredo dell'atto di gioco e sul genere delle avventure grafiche<sup>23</sup>, che è sempre

---

<sup>21</sup> Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge 1999.

<sup>22</sup> Matteo Bittanti, “Introduzione”, in Id. (a cura di), *Schermi Interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Meltemi, Roma 2008, p. 7.

<sup>23</sup> La nozione di genere in ambito videoludico nasce da una “fusione” tra le due componenti sistemiche alla base di ogni videogioco, ovvero quella ludica e narrativa, sulle quali tornerò con maggior dettagli nel corso dell'elaborato. Per adesso,

stato il preferito di Telltale Games per l'integrazione del modello di serialità videoludica esplicita. Nello specifico, saranno considerati vari titoli pubblicati nel corso degli anni Ottanta, ovvero: *Pac-Man* (Namco, 1980); *Donkey Kong* (Nintendo, 1981); *Zork* (Infocom, 1980); *Swordquest* (Atari, 1982-1983); *Dragon's Lair* (Don Bluth, 1983); *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985); *Labyrinth* (Atlus, 1986); *King's Quest* (Sierra, 1984); *Leisure Suite Larry* (Sierra, 1987); *Maniac Mansion* (Lucasfilm Games, 1987); *Sid Meier's Pirates!* (MicroProse, 1987); *Final Fantasy* (Square, 1987); *Final Fantasy II* (Square, 1988); *Shin Onigashima* (Nintendo, 1988); *Yūyūki* (Nintendo, 1989); *Famicom Tantei Club: Kieta Kōkeisha* (Nintendo, 1988); *Famicom Tantei Club Part II: Ushiro ni Tatsu Shōjo* (Nintendo, 1989).

Il quarto capitolo, proseguendo cronologicamente l'indagine sulla serialità videoludica e la narrazione interattiva, si aprirà presentando la portata rivoluzionaria della terza dimensione durante l'atto di gioco, capace di sancire dei radicali cambiamenti sia ludici che narrativi all'interno del medium videoludico a partire dagli anni Novanta, in cui vengono ridefiniti alcuni generi già esistenti, come le avventure grafiche, e ne vengono creati altri, come gli sparatutto in prima persona (da ora in avanti abbreviati in FPS vista la loro nomenclatura inglese, *first person shooter*)<sup>24</sup>. Sarà lecito soffermarsi su entrambi questi generi tramite alcuni videogiochi rilevanti, non soltanto per inquadrare la progressiva evoluzione ludica e narrativa del medium, ma anche per l'inquadramento dei modelli impliciti ed espliciti di serialità narrativa al loro interno, e in certi casi per la focalizzazione su delle narrazioni (parzialmente interattive) più articolate che si incentrano su temi delicati. Verranno considerati: *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992); *Doom* (id Software, 1993); *System Shock* (Looking Glass, 1994); *Half-Life* (Valve, 1997); *The Secret of Monkey Island* (LucasArts, 1990), *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (LucasArts, 1992); *Day Of The Tentacle* (LucasArts, 1993); *Full Throttle* (LucasArts, 1995) *The Dig* (LucasArts, 1995); *Grim Fandango* (LucasArts, 1998) *Gabriel Knight: Sins Of the Fathers* (Sierra, 1993); *Gabriel Knight 2: The Beast Within* (Sierra, 1995); *Phantasmagoria* (Sierra, 1995); *Chrono Trigger* (Square, 1995), *Oddworld: Abe's Oddysee* (Oddworld Inhabitants, 1997); *Oddworld: Abe's Exoddus* (Oddworld Inhabitants, 1998); *Metal Gear Solid* (Konami, 1998) *Resident Evil* (Capcom, 1996); *Resident Evil 2* (Capcom, 1998); *Resident Evil 3: Nemesis* (Capcom, 1999); *Shenmue* (Sega AM-2, 1999); *Simulman* (Simulmondo, 1993-1994);

---

è sufficiente affermare che un videogioco non rientra nelle categorie di genere soltanto in base alla contestualizzazione drammaturgica, ma anche in base alle modalità con cui il giocatore può esplicitamente interagire. Vale la pena anticipare che un'avventura grafica si basa essenzialmente sull'esplorazione di vari ambienti alla ricerca di oggetti, sui dialoghi con personaggi non controllati direttamente dall'utente, sulla risoluzione di vari enigmi tramite l'intuito e in certi casi sulla risoluzione di vari scontri tramite la prontezza di riflessi. Per una rassegna dei generi ad oggi esistenti, consultare: M. Salvador, *op. cit.*, pp. 28-35.

<sup>24</sup> Il genere fa inizialmente riferimento a dei titoli in cui il punto di vista dell'utente corrisponde con quello degli occhi del protagonista controllato, capace di spostarsi in ambienti interni o esterni sviluppati tridimensionalmente, colmi di nemici da affrontare con varie armi da fuoco. Dagli ultimi anni Novanta in poi, gli FPS ibrideranno vari elementi di altri generi, diventando sempre più variegati.

*Time Runners* (Simulmondo, 1993-1995); *Shining Force III* (Camelot Software Planning, 1997-1998); *Wing Commander: Secret Ops* (Origin System, 1998).

La presenza di tematiche delicate rappresenterà poi il focus del quinto capitolo, che, dopo l'iniziale inquadramento sulle nuove prospettive commerciali online che invadono il medium a partire dagli anni Zero, avvalorando un forte ibridismo tra i modelli di serialità implicita ed esplicita, passerà all'analisi di alcuni casi molto rilevanti sia per la presenza di tracce seriali implicite ed esplicite, così come per la presenza di articolate trame che basano parte della loro progressione in relazione all'interattività dell'utente, spesso chiamato in causa moralmente nei momenti di maggiore intensità drammatica. Tali casi riguarderanno nello specifico: *Max Payne* (Remedy, 2001); *Fahrenheit* (Quantic Dream, 2005); *Shadow of the Colossus* (Team Ico, 2005); *Deus Ex* (Ion Storm, 2000); *Deus Ex: Invisible War* (Ion Storm, 2003); *Half-Life 2* (Valve, 2004); *Half-Life 2: Episode One* (Valve, 2006); *Half-Life 2: Episode Two* (Valve, 2007); *Bioshock* (Irrational Games, 2007); *Mass Effect* (BioWare, 2007); *Grand Theft Auto IV* (Rockstar North, 2008); *Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned* (Rockstar North, 2009); *Grand Theft Auto IV: The Ballad of Gay Tony* (Rockstar North, 2009).

Il comune obiettivo dal secondo al quinto capitolo sarà dunque quello di evidenziare, da un lato, tracce seriali all'interno di alcuni esponenti, generi e pratiche di fruizione non inerenti ai titoli a episodi propriamente intesi, ovvero la ricerca di una serialità implicita all'interno di videogiochi venduti come prodotti unitari; mentre dall'alto lato, evidenziare l'esistenza di alcuni titoli suddivisi esplicitamente in frammenti seppur non venduti sulle piattaforme online come accade oggi giorno. Matrice accomunante di questi due insiemi sarà l'enfasi posta sull'evoluzione dello *storytelling* interattivo, esemplificato tramite alcuni esempi rilevanti che serviranno per dimostrare quanto i videogiochi abbiano da sempre ricercato, oltre all'intrattenimento prettamente ludico, di unire anche quello relativo al piacere di assistere (e in parte modificare) delle narrazioni. Questo percorso evidenzierà altresì alcune fasi fondamentali, legate progressivamente, in grado di sancire una costante evoluzione ludica e narrativa del medium, passata attraverso alcune tappe rilevanti collocabili all'interno di una periodizzazione in decenni.

Una prima fase è ravvisabile quando di fatto nasce l'industria videoludica negli anni Settanta, diramandosi nei due contesti di fruizione principali, la casa da un lato e la sala giochi dall'altro. Una successiva fase è ravvisabile nel momento in cui nascono e si evolvono i primi concreti tentativi di integrare delle narrazioni all'interno di vari videogiochi, sancendo, a partire dagli anni Ottanta, l'inizio di una continua sperimentazione sulle possibili vie con cui è realizzabile una narrazione veicolata tramite determinate azioni ludiche. Altra fase rilevante avviene quando la terza dimensione avvalora la creazione di nuovi generi videoludici, rinnovate possibilità di sperimentazione ludica e

narrativa, oltre a un differente pubblico ideale di riferimento nel corso degli anni Novanta. L'ultima fase importante riguarda l'arrivo del reparto online, che a partire in particolar modo dall'inizio degli anni Zero ridefinisce vari scenari commerciali; inoltre, l'uscita di alcuni titoli in cui lo *storytelling* interattivo chiama fortemente in causa la moralità del fruitore, enfatizza l'esistenza di un disforico coinvolgimento legato alla prassi videoludica, che, partendo ancora una volta dagli anni Zero in particolare, arriverà profondamente ad intaccare l'operato della già citata Telltale Games. Avrò modo di approfondire ogni frase fin qui solo accennata dal secondo al quinto capitolo, che manterranno quindi una progressione cronologica scandita dalle fasi qua esposte in estrema sintesi, fermo restando che l'analisi testuale di determinati videogiochi attinenti alla stessa saga o allo stesso genere provocherà in alcuni casi dei minimi salti temporali all'interno di alcuni capitoli. Chiarisco che la mia non è una scelta che vuole porre maggiore importanza all'analisi teorica rispetto alla ricostruzione storica, visto che entrambe rappresentano dei tasselli di pari rilevanza in questo elaborato, ma per un semplice principio di continuità discorsiva, ho scelto di mantenere lo sguardo saldo su determinati titoli appartenenti alla stessa saga o agli stessi generi videoludici in certi paragrafi, all'interno dei quali sarà comunque presente la linearità cronologica caratterizzante l'intero percorso storico alla base di questa dissertazione dottorale.

Vista l'impossibilità di inquadrare totalmente gli anni Dieci in cui ci troviamo attualmente, seppur ancora per poco, il sesto capitolo si focalizzerà interamente su un caso di studio che rappresenta un corollario fondamentale per la delineazione della serialità implicita e le potenzialità della narrazione interattiva che caratterizza il medium, ovvero *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010).

Il settimo capitolo si baserà sulla serialità videoludica esplicita nella sfera contemporanea, e si focalizzerà sulle prassi produttive e distributive della compagnia californiana citata più volte in questa introduzione, ovvero la Telltale Games. Dopo una panoramica introduttiva relativa alla genesi e alla crescita del loro modello di serialità esplicita, citando alcune tra le loro prime produzioni, tra cui *Telltale Texas Hold'em* (2005); *Bone* (2005); *Sam & Max Season One* (2006-2007); *Tales of Monkey Island* (2009); *Back to the Future: The Game* (2010-2011), il capitolo si incentrerà su uno specifico caso di studio, ovvero la serie videoludica più longeva, acclamata e premiata da loro sviluppata, quella di *The Walking Dead* (2012-in corso), che si inserisce nel famoso universo di finzione ideato da Robert Kirkman nel 2003, sul quale sarà lecito soffermarsi preliminarmente per meglio comprendere il videogioco seriale.

L'ottavo e ultimo capitolo seguirà ancora il modello di serialità esplicito contemporaneo, e verterà inizialmente su alcuni videogiochi appartenenti a saghe di successo che scelgono la via della distribuzione episodica per determinati esponenti, ma anche su alcuni videogiochi a episodi senza l'appartenenza a nessun universo di finzione preesistente, ovvero dei titoli nati nel settore videoludico



proprio con questa emblematica forma seriale. In questo ambito, verrà preso in esame *Life Is Strange* (Dontnod, 2015-in corso), un fondamentale caso di studio capace di rappresentare un totale corollario dell'intero elaborato sia per il modello di serialità videoludica esplicita che per la narrazione interattiva.

La ricerca alla base di questa dissertazione si è basata sia sulla lettura di volumi e saggi incentrati sulla teoria e sulla storia del videogioco, così come sulla manualistica di *game design* e più specificatamente di *game writing*. Sono state poi affiancate le letture di varie interviste, così come le visioni di vari documentari e interventi a conferenze internazionali di importanti sviluppatori, utili per meglio comprendere la genesi, lo sviluppo e determinati aspetti formali dei videogiochi chiamati in causa, soprattutto per quelli usciti negli ultimi anni attinenti al modello di serialità esplicita, considerato che le fonti bibliografiche dedicate a questi casi sono ancora esigue nello scenario accademico nazionale e internazionale. Tutti i videogiochi citati in questo elaborato sono frutto di una costante ricerca archivistica svolta in luoghi pubblici, quali l'Archivio videoludico di Bologna, il Museo del videogioco a Roma, oltre ad alcune fiere ed eventi con aree dedicate al *retrogaming*. La ricerca archivistica ha anche attinto a luoghi privati, quali la mia camera, che mi ha consentito di riprendere con facilità (e con un inevitabile tocco di commozione in memoria dei tempi passati) tutti i videogiochi per svariate piattaforme collezionate nell'arco dell'ultimo ventennio. La ricerca d'archivio, svolta sulla base degli spunti di riflessione provenienti dalla bibliografia, ha evidenziato nel corso del triennio un numero ingente di casi potenzialmente citabili per la presente trattazione, che mi ha portato a svolgere necessariamente una selezione, basata su un motivo pragmatico: studiare i videogiochi significa anche e soprattutto giocarli di persona con passione una prima volta e poi rigiocarli ancora una seconda (ed eventualmente terza, quarta...) volta, cercando di smascherarne i meccanismi alla base del loro funzionamento ludico e narrativo. Questa necessaria operazione ovviamente richiede una massiccia dose di tempo, con cui la ricerca triennale ha dovuto necessariamente fare i conti. Per esempio: l'idea di inizio percorso dottorale relativa alla volontà di analizzare tutti i videogiochi sviluppati da Telltale Games si è rivelata presto impercorribile, soprattutto perché la suddetta compagnia tra il 2015 e il 2018 ha sviluppato e portato avanti molteplici progetti, dai quali è stato necessario selezionare quello che ho ritenuto più emblematico e indicato. Tutti i titoli segnati in questo elaborato sono dunque dei videogiochi che ho conosciuto dettagliatamente in quanto ricercatore e in certi casi ho adorato in quanto appassionato: sebbene mi renda conto che la componente della passione personale non ha una oggettiva validità scientifica, è altresì vero che rappresenta metaforicamente il fabbisogno energetico essenziale con cui alimentare ogni giorno l'attività di ogni studioso.

Mi auguro dunque che la passione, unita alla necessaria fermezza richiesta a un ricercatore, possano essere riuscite a incontrarsi serenamente e ottenere i risultati attesi, ovvero comprendere le radici, le evoluzioni e i potenziali scenari futuri della serialità videoludica.

Ringrazio il mio supervisore, Simone Venturini, per i suoi costanti consigli e la sua piena disponibilità nel corso del triennio, così come tutto il Collegio di Dottorato e il Dipartimento di Studi umanistici e del patrimonio culturale per aver accolto il mio progetto di ricerca e favorito l'internazionalizzazione del mio percorso formativo. Ringrazio anche Mauro Salvador per la sua approfondita lettura dell'elaborato e per i suoi preziosi suggerimenti. Un ringraziamento, per tutti gli spunti di riflessione che mi hanno fornito, va inoltre agli studiosi nazionali e internazionali nel campo dei *game studies* che ho avuto il piacere di conoscere in occasione di conferenze ed eventi. Un ringraziamento particolare va a David Cage per la sua generosa disponibilità e la calorosa accoglienza (con tanto di regalo di un *artbook* di uno dei miei videogiochi preferiti) in occasione della mia visita alla sua compagnia Quantic Dream.

Un immenso ringraziamento di cuore va a tutte le persone che mi sono state vicine emotivamente durante questo percorso triennale: se ho vissuto questi tre anni col sorriso sulle labbra, non è solo perché ho adorato ciò che studiavo, ma soprattutto perché c'eravate sempre tutti/e voi!

Infine, un ringraziamento speciale va ai miei genitori, sia per il loro incommensurabile sostegno e sia per avermi regalato nel lontano 1994 il mio primo videogioco dal quale è iniziata una passione che, passo dopo passo, mi ha portato a scrivere questo elaborato.

## CAPITOLO 1 – I TRATTI IDENTITARI DELLA SERIALITÀ NARRATIVA

### 1.1 Tra ripetizioni e variazioni

La serializzazione dei prodotti destinati al mercato dell'intrattenimento ha una lunghissima storia alle spalle, ed ha ormai attraversato tutti i media. Focalizzandosi sulla narrativa seriale, la prima opera che viene generalmente considerata come apripista risale al 1836, ed è di matrice letteraria: *Il Circolo Pickwick* di Charles Dickens infatti presentava una trama frammentata in più parti, pubblicate a cadenza mensile per volontà del suo autore, che ne articolava lo svolgimento in corso d'opera, tenendo conto anche delle reazioni e delle richieste dei lettori. Questo processo non era esclusivo del romanzo scritto da Dickens: il Professor Rob Allen, all'interno di un saggio sui romanzi seriali nell'epoca vittoriana, afferma infatti che l'adattamento di un romanzo seriale sulla base delle reazioni dei lettori era una pratica consolidata<sup>25</sup>. Questo aspetto è stato notato anche da Daniela Cardini all'interno di un volume incentrato nella prima parte sui predecessori della serialità televisiva<sup>26</sup>, e altresì in altri contributi accademici dedicati ad approfondimenti su media differenti: Monica Dall'Asta, per esempio, durante una riflessione sulle origini della serialità narrativa nel cinema muto europeo e americano, mette in luce che spesso gli sceneggiatori si trovavano a fare delle corse contro il tempo, arrivando a scrivere gli episodi quasi parallelamente alla loro messa in scena<sup>27</sup>. Come afferma Dall'Asta, anche se le tecnologie odierne hanno ovviamente velocizzato la temporalità discorsiva tra gli autori e i fan, l'attività del pubblico è un fattore legato a tutti i prodotti seriali narrativi, visto che la protrazione "lungo un lasso di tempo più o meno esteso (virtualmente infinito), durante il quale la produzione si svolge parallelamente al consumo"<sup>28</sup>, aumenta ciò che lei etichetta come una vera e propria dimensione interattiva legata a questi testi. A partire da queste considerazioni è dunque possibile annotare una forte enfasi sul *work in progress* da parte del creatore, che tiene in considerazione le opinioni di un pubblico coinvolto e partecipe nell'arco del progressivo rilascio dei frammenti narrativi. È necessario comunque precisare che, nei casi individuati da Dall'Asta afferenti alla serialità cinematografica nell'epoca del muto, così come in quelli ancor più antecedenti, l'interattività non era da intendersi come quella di tipo esplicito vista nell'introduzione da Salen e Zimmerman, bensì come un punto intermedio tra quelle tipologie interattive che loro chiamano cognitiva/interpretativa e post-interattiva. Come cercherò di evidenziare nei prossimi capitoli di questo elaborato, anche i videogiochi seriali espliciti avranno molto a che fare con una produttività

<sup>25</sup> Rob Allen, "Pause Who you Read This. Disruption and the Victorian Serial Novel", in Id., Thijs van den Berg (a cura di), *Serialization in Popular Culture*, Londra 2014, pp. 67-68 (versione elettronica).

<sup>26</sup> Daniela Cardini, *La lunga serialità televisiva*, Carocci, Roma 2004, pp. 25-26.

<sup>27</sup> Monica Dall'Asta, *Trame spezzate. Archeologia del film seriale*, Le Mani, Genova 2009, p. 34.

<sup>28</sup> Ivi, p. 14.

in costante corso d'opera: non a caso, la serialità di produzione (unita a quella narrativa e di fruizione), viene considerata da Cardini come uno dei tratti accomunanti a ogni prodotto di finzione suddiviso in varie parti, a prescindere dal medium di riferimento<sup>29</sup>.

Osservando i variegati frammenti su cui si dipana un racconto seriale, è ben presto evidenziabile un altro tratto peculiare, ovvero l'articolazione tra la costanza e la variabilità: Dall'Asta infatti sostiene che "al testo seriale non si domanda nessuna originalità, nessuna novità assoluta; al massimo un'originalità e una novità relative, un gioco di variazioni all'interno di uno standard prefissato"<sup>30</sup>. C'è dunque il duplice bisogno di innovativi elementi che riescano a mantenere l'interesse continuo del pubblico, proponendo di volta in volta situazioni/personaggi/ambientazioni differenti dalle precedenti, ma anche la costante presenza di elementi basilari ripercorrenti ogni frammento, per rammentare al pubblico la matrice del racconto.

Negli anni '80 Umberto Eco ha riflettuto su questi rapporti prendendo in esame la serialità televisiva, che in quel periodo stava attraversando una fase di incisivi cambiamenti, capaci di portarla, negli anni successivi, a un punto di svolta sancito dall'arrivo di serie TV classificabili col termine di *high concept*, mirato ad evidenziarne il gigantismo produttivo oltre che potenzialmente transmediale, ovvero in grado di "essere parcellizzato e riproposto in differenti contesti ludici o di intrattenimento, permettendo la frammentazione, lo spostamento, e la diversificazione della fruizione"<sup>31</sup>. Tornerò su questo argomento nel corso del presente capitolo; richiamando intanto in causa Eco:

"l'utente crede di godere della novità della storia mentre di fatto gode per il ricorrere di uno schema narrativo costante ed è soddisfatto dal ritrovare un personaggio noto, con i propri tic, le proprie frasi fatte, le proprie tecniche di risoluzione ai problemi..."<sup>32</sup>.

Ciò risulta particolarmente veritiero facendo riferimento a quelle che John Ellis nel 1982 etichetta come serie, differenti rispetto ai serial: nelle serie infatti sono presenti frammenti auto-conclusivi, che mostrano spesso un personaggio alle prese con eventi diversi, articolati lungo racconti autonomi che si aprono, si svolgono e si chiudono nell'arco di ogni frammento; nei serial invece si assiste a un racconto continuo sviluppato lungo frammenti correlati, dove la chiusura di un frammento non corrisponde alla chiusura di un cerchio ma, al contrario, spesso non fornisce risposte per creare nuove domande, allo scopo di lasciare in sospeso il pubblico stimolandone così l'interesse a proseguire la

---

<sup>29</sup> D. Cardini, *op. cit.*, pp. 21-22.

<sup>30</sup> M. Dall'Asta, *op. cit.*, p. 37.

<sup>31</sup> Veronica Innocenti, Guglielmo Pescatore (a cura di), *Le nuove forme della serialità televisiva. Storia, linguaggio e temi*, Archetipolibri, Bologna 2008, p. 42.

<sup>32</sup> Umberto Eco, "Tipologia della ripetizione", in Francesco Casetti (a cura di), *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Marsilio Editori, Venezia 1984, p. 24.

fruizione<sup>33</sup>. Per esempio: *Murder, She Wrote* (la signora in Giallo, P. Fisher, R. Levinson, W. Link, CBS, USA 1984-1996), può essere categoricamente considerata una serie in quanto ogni frammento è basato sulla medesima articolazione narrativa, in cui a seguito del ritrovamento di un cadavere c'è la ricerca dell'assassino da parte della signora Fletcher, e tende a chiudersi con la risoluzione del caso per proporre un altro nel successivo; ogni parte corrisponde dunque a un "nuovo" caso (variabilità), mantenendo comunque al centro la protagonista con le sue tecniche investigative, spesso basate sul confronto dialogico (costanza). *Twin Peaks* (*I segreti di Twin Peaks*, M. Frost, D. Lynch, ABC, USA 1990-1991), mette in luce fin dalle prime scene il ritrovamento del cadavere di una giovane ragazza, Laura Palmer, che conduce in seguito gli investigatori a conoscere dei segreti sempre più oscuri e irrazionali dietro a quello che inizialmente sembra un delitto tradizionale; in tal caso si è dunque in presenza di un serial, la cui struttura prevede un lungo arco narrativo snodato in diversi frammenti, dove gli spettatori assistono alle progressioni delle indagini capaci di aprire nuovi orizzonti (variabilità), ma non in grado di risolvere subito tutti i misteri correlati a quello sancito fin dall'inizio: chi ha ucciso Laura Palmer? (costanza). A causa della presenza di un lungo arco narrativo che ricopre più segmenti, spesso all'inizio di ogni puntata (o a maggior ragione all'inizio di ogni nuova stagione) nei serial TV è possibile vedere una breve sequenza riassuntiva degli eventi salienti già avvenuti, montata con lo scopo di non far perdere l'orientamento a uno spettatore che magari torna alla visione dopo giorni, settimane o mesi di sospensione.

L'alternanza tra variabilità e costanza dunque intercorre nei serial, nelle serie e anche in quelle che oggi possono essere definite come serie serializzate, ovvero quelle in cui, come sottolineano Veronica Innocenti e Guglielmo Pescatore, "le formule narrative passano attraverso un processo di mutazione e di ibridazione, e molte serie si serializzano, avvicinando la loro struttura sempre più a quella del serial, di un racconto, cioè, articolato in un numero variabile di puntate"<sup>34</sup>. Un esempio di tale struttura ibrida potrebbe essere l'acclamata sit-com televisiva statunitense *The Big Bang Theory* (C. Lorre, B. Prady, CBS, USA 2007-in corso): nonostante ogni frammento propone spesso una struttura circolare e auto-conclusiva che vede i simpatici bambinoni protagonisti alle prese con dilemmi tragicomici diversi, in realtà ogni personaggio nel corso delle varie stagioni cresce e cambia, stringendo nuovi rapporti più o meno intimi con altre persone; esiste dunque una matrice comune garantita dalla comicità legata all'immaginario nerd a cui i ragazzi fanno perpetuamente riferimento (costanza), accanto a una vita che scorre per tutti loro, dunque necessariamente diversa e imprevedibile (variabilità).

---

<sup>33</sup> John Ellis, *Visible fictions. Cinema, television, video* (1982) / *Vedere la fiction. Cinema, televisione, video*, tr. it. Maria Raffaella Benvenuto, Nuova Eri, Torino 1988, pp. 105-117.

<sup>34</sup> V. Innocenti, G. Pescatore, *op. cit.*, p. 19.

Le parole prima citate di Eco, che scrive quando appare ancora abbastanza netta la divisione tra le serie e i serial, quindi un periodo diverso dall'attuale costellato dalle forme seriali ibride, restano ancora importanti perché, pur focalizzandosi sull'importanza degli elementi ricorrenti in ambito seriale, chiamano in causa anche la nozione di novità, seppur relativi all'apparenza dello spettatore. Perfino in determinati prodotti seriali basati su molte similitudini di porzione in porzione, è comunque possibile individuare un'alternanza tra elementi ricorrenti ed elementi variabili potenzialmente capaci di garantire quel tocco di novità necessario. Come si evince dagli esempi sopra riportati, la dicotomia tra variabilità e costanza, in qualità di chiave fondamentale per mantenere un certo grado di fedeltà all'universo di finzione e proporre al contempo determinati cambiamenti, resta una caratteristica ben presente nelle serie, nei serial e anche nei contemporanei prodotti seriali ibridi, e rappresenterà un tassello importante per l'imminente focalizzazione videoludica di questo elaborato.

Restando ancorati per il momento alla serialità televisiva, la menzionata variabilità della costanza può dunque riguardare personaggi, eventi, archi narrativi, ambientazioni: ogni elemento facente parte dell'universo di finzione può evolvere o mantenere intatta la sua forma iniziale a seconda dei singoli casi, ma è d'uopo sottolineare che l'ibridazione sopra menzionata ha portato negli ultimi decenni alla presenza di prodotti sempre più complessi e stratificati a livello espressivo, racchiusi nella terminologia di *high quality TV* per evidenziare un livello stilistico tendenzialmente più profondo rispetto a quelli meno recenti<sup>35</sup>.

## *1.2 Molteplici narrazioni in molteplici media*

Tra i vari aspetti che segnano il passaggio verso uno scenario televisivo seriale capace di ritagliarsi un posto di spessore nel panorama mediale, va annotata una progressiva complessità narrativa dei vari prodotti, visto che in alcuni serial degli anni Novanta infatti non si assiste soltanto a un singolo arco narrativo che si sviluppa lungo le varie puntate e stagioni aperte, ma anche a numerose sotto-trame secondarie capaci di creare interessanti intelaiature con il nucleo narrativo principale, seppur logicamente più brevi. Jason Mittel, indagando la complessità narrativa soggiacente alla serialità nel medium televisivo durante gli ultimi decenni, individua proprio nell'ibridazione tra serie e serial la chiave per comprendere ogni cambiamento che si è emblematicamente manifestato a partire dai primi prototipi, collocabili proprio negli anni Novanta<sup>36</sup>. Come avrò modo di approfondire in seguito, e nello specifico nel capitolo 4, anche il medium videoludico nel corso del medesimo decennio incontra un notevole incremento nella sua capacità di narrare storie sempre più complesse accanto

---

<sup>35</sup> *Ivi*, p. 29.

<sup>36</sup> Jason Mittel, *Complex Tv. The Poetics of Contemporary Television Storytelling* (2015) / *Complex Tv. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*, tr. it. di Mauro Maraschi, Minimum fax, Roma 2017, pp. 47-106.

all'affinamento delle caratteristiche più prettamente ludiche. Restando per adesso nell'ambito televisivo, Sara Gwenllian Jones e Roberta E. Pearson sostengono che “linee narrative interconnesse, sia esplicitate che implicite, si espandono ben oltre il singolo episodio”<sup>37</sup>. A completamento di questo tassello, alcuni studiosi, quali i già menzionati Innocenti e Pescatore, parlano di *running plot* per riferirsi alla linea narrativa tendenzialmente primaria che ricopre più puntate o addirittura più stagioni di un serial televisivo, mentre invece di *anthology plot* per evidenziare quelle sotto-trame che irrompono nell'orizzonte principale e generalmente si chiudono alla fine di una puntata<sup>38</sup>. La stessa terminologia viene utilizzata anche da Aldo Grasso per evidenziare questi plurimi nuclei narrativi<sup>39</sup>. I medesimi concetti vengono letti con una terminologia diversa ma comunque sostanzialmente uguale da altri studiosi: Luca Bandirali ed Enrico Terrone per esempio parlano di trama orizzontale e trama verticale, riferendosi, rispettivamente, all'arco narrativo principale esteso su vari segmenti e a quello che irrompe nel primo esauendosi nel giro di minor tempo<sup>40</sup>; anche Mariapia Comand utilizza gli stessi termini appena citati per evidenziare questa alternanza narrativa<sup>41</sup>.

La moltiplicazione delle linee narrative all'interno delle serie televisive contemporanee ha causato una progressiva complessità di lettura da parte degli spettatori, visto che la presenza di trame orizzontali e sotto-trame verticali può portare alla presentazione di molteplici personaggi e punti di svolta continui. Seguendo il ragionamento di Gwenllian Jones e Pearson, gli universi di finzione rappresentati in queste forme seriali infatti “sorreggono un'esauribile gamma di possibilità narrative, invitando, sostenendo e premiando letture testuali ravvicinate, interpretazioni e riformulazioni creative”<sup>42</sup>. Tutto ciò accade con particolare fermento proprio negli anni Novanta, quando la serialità televisiva raggiunge gradi di complessità tali da richiedere quasi embrionalmente degli spettatori nei panni di “bracconieri testuali”, terminologia coniata da Henry Jenkins allo scopo di evidenziare l'interattività cognitiva/interpretativa del pubblico dell'epoca, ovvero un pubblico esigente e attento nel cogliere ogni singolo dettaglio di complessi universi narrativi<sup>43</sup>. Questi atteggiamenti degli spettatori vengono stimolati grazie ad appositi strumenti utili alla facilitazione del bracconaggio, quali

<sup>37</sup> Sara Gwenllian Jones, Roberta E. Pearson, “Introduction”, in Id. (a cura di), *Cult Television*, University of Minnesota Press, Minnesota 2004, p. XII.

<sup>38</sup> V. Innocenti, G. Pescatore, *op. cit.*, p. 19.

<sup>39</sup> Aldo Grasso, “VARIAMENTI DI MONDO. Esercizi di stile seriale nel telefilm contemporaneo”, in Id., Luca Scaglioni (a cura di), *Arredo di serie. I mondi possibili della serialità televisiva americana*, Vita e Pensiero, Milano 2009, p. 28.

<sup>40</sup> Luca Bandirali, Enrico Terrone, *Filosofia delle serie TV. Dalla scena del crimine al Trono di Spade*, Mimesis, Milano 2013, pp. 25-27.

<sup>41</sup> Mariapia Comand, “Un colpo al cuore e uno alla cassa: i personaggi nella serialità fantasy”, in Sara Martin (a cura di), *La costruzione dell'immaginario seriale contemporaneo. Eterotopie, personaggi, mondi*, Mimesis, Milano 2013, pp. 45-47.

<sup>42</sup> S. Gwenllian Jones, R. E. Pearson, *op. cit.*, p. XII.

<sup>43</sup> Per approfondimenti sul rinnovato ruolo degli spettatori nei confronti di determinati universi di finzione, consultare il testo di Henry Jenkins che rappresenta tutt'oggi una pietra miliare degli studi sul fandom: *Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture*, Routledge, Londra-New York 1992.

il videoregistratore e i lettori ottici<sup>44</sup>, oltre a Internet, che si rivela fondamentale per condividere velocemente ipotesi e opinioni con altre persone sparse nel mondo, portando alla luce fenomeni di “intelligenza collettiva”, definiti da Pierre Lévy come situazioni in cui “nessuno sa tutto, ognuno sa qualcosa, la totalità del sapere risiede nell’umanità”<sup>45</sup>.

La complessità correlata alla molteplicità delle linee narrative, che può logicamente portare all’entrata in scena di plurimi personaggi, è un tratto che caratterizza fortemente i conflitti all’interno di un racconto seriale secondo Bandirali e Terrone: sulla base di una precedente intuizione di John Truby, che propone un modello di opposizione quadrangolare, ravvisabile nella presenza di un protagonista e tre antagonisti in contesa tra tutti loro<sup>46</sup>, i due autori italiani evidenziano che nei racconti declinati su media fruibili dall’utente in una singola sessione continuativa, come per esempio in un tradizionale film, il conflitto tende generalmente a coinvolgere due poli (protagonista/i e antagonista/i), mentre nei racconti basati su una struttura fruibile in più sessioni, il conflitto tende a contrapporre molteplici personaggi lungo molteplici archi narrativi<sup>47</sup>. Pur non focalizzandosi sui conflitti, Stefania Carini resta dello stesso avviso per quanto concerne la complessità strutturale della serialità narrativa, visto che anche secondo lei “è caratterizzata dalla molteplicità e dalla densità delle linee narrative, portate avanti da un’abbondanza di personaggi finemente caratterizzati. La struttura è *multiplot*, con diverse linee narrative per ogni segmento del programma. Il cast è plurimo, i legami si moltiplicano”<sup>48</sup>.

Quest’ultima citazione apre le porte a un altro elemento importante nella narrativa seriale, ovvero quello della caratterizzazione dei personaggi: l’estensione delle trame orizzontali/verticali infatti fornisce potenzialmente degli archi temporali utili per far sì che i personaggi non vengano solo inquadrati nella loro dimensione pubblica, ma vengano anche “spiati” dall’istanza enunciatrice nelle loro sfere private a più riprese. Spesso può accadere che la progressione narrativa venga infatti sospesa temporaneamente per scavare a fondo nei ricordi di un singolo personaggio, allo scopo di chiarire maggiormente i suoi obiettivi personali, i motivi soggiacenti alle sue azioni e aumentare eventualmente la relazione empatica con lo spettatore. Un esempio concreto può essere rappresentato dal celeberrimo *Lost* (J. J. Abrams, J. Lieber, D. Lindelof, ABC, USA 2004-2010), visto che uno dei tanti motivi della sua complessa articolazione narrativa risiede nella focalizzazione alternata sui profughi dello schianto aereo sull’isola apparentemente deserta tramite dei *flashback/flashforward*,

---

<sup>44</sup> J. Mittel, “Narrative Complexities in Contemporary American Television” in *The Velvet Light Trap*, n. 58, Fall 2006, pp. 29-40 / “La complessità narrativa nella televisione americana contemporanea”, in V. Innocenti, G. Pescatore (a cura di), tr. it. di Simona Mambrini, *op. cit.*, pp. 121-132.

<sup>45</sup> Pierre Lévy, *L’Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace* (1994) / *L’intelligenza collettiva. Per un’antropologia dello spazio*, tr. it. di Maria Colò e Donata Feroldi, Feltrinelli, Milano 1996, p. 34.

<sup>46</sup> John Truby, *The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller* (2007) / *Anatomia di una storia. I ventidue passi che costituiscono un grande script*, tr. it. di V. Tavini, Dino Audino, Roma 2009.

<sup>47</sup> L. Bandirali, E. Terrone, *op. cit.*, pp. 28-29.

<sup>48</sup> Stefania Carini, *il Testo Espanso. Il Telefilm nell’era della convergenza*, Vita e Pensiero, Milano 2009, p. 45.



inseriti allo scopo di illustrare la vita dei personaggi prima/dopo l'incidente aereo. Al fine di stabilire un platonico legame di amore/odio tra i personaggi e gli spettatori infatti è necessario scavare a fondo nella loro personalità, ed eventualmente nel loro *background*, in modo tale da renderli potenzialmente vividi al di là del ruolo che ricoprono all'interno dello schema narrativo, e a prescindere dal tono più o meno razionale su cui si basa un racconto. Comand, prendendo come esempio *Buffy the Vampire Slayer* (*Buffy: l'ammazzavampiri*, J. Whedon, WB, USA 1997-2003) e la sua protagonista, afferma infatti che è importante "il realismo emotivo delle esperienze vissute dai personaggi. Non possiamo riconoscerci in Buffy quando scopre che il compagno della madre è un robot [...] però tutti i sentimenti [...] che la ragazza prova nei confronti dell'uomo, possono essere condivisi"<sup>49</sup>. Bandirali e Terrone enfatizzano il concetto affermando che la serialità televisiva contemporanea si basa spesso sulla delineazione di quelli che Ferraris chiama oggetti sociali, ovvero "entità come le coppie, le famiglie [...] entità alle quali ci riferiamo normalmente nei nostri discorsi, e che svolgono un ruolo decisivo nel determinare la felicità e l'infelicità delle nostre vite"<sup>50</sup>. Fermo restando che non è questa la sede per offrire un approfondimento sociologico sulla serialità televisiva, resta comunque importante annotare che l'estensione temporale su vari frammenti permette, maggiormente di altre forme narrative tendenzialmente più brevi, di approfondire gli aspetti legati alla vita privata dei personaggi, rendendoli potenzialmente veritieri da un punto di vista emotivo a prescindere dalla loro natura più o meno umana. Dunque, per quanto alcuni di loro possano essere diversi dalla maggioranza degli spettatori sotto un punto di vista sociale o addirittura genetico, fino a non appartenere neanche alla realtà umana concreta in certi casi, ciò che li rende comunque veritieri e potenzialmente "prede" dell'affetto sincero del pubblico è da ricercare nel realismo delle loro emozioni, in grado di renderli a tutti gli effetti dei potenziali simulacri<sup>51</sup> degli spettatori.

La molteplicità dei personaggi nelle narrazioni seriali comunque non potrebbe esistere se non ci fosse alle fondamenta un mondo di finzione sufficientemente dettagliato in grado di contenerli; come sottolineano Aldo Grasso e Cecilia Penati, infatti:

"L'ampiezza temporale lungo cui si distendono gli archi della serialità televisiva amplifica poi la costruzione di una progressiva intimità con l'universo narrativo, che diventa sempre più spazio reso proprio, un luogo privato che si può visitare infinite volte, confortati dal ciclico ritorno dell'identico. Nel susseguirsi delle puntate, l'accumulo di materiale

<sup>49</sup> M. Comand, *op. cit.*, p. 40.

<sup>50</sup> L. Bandirali, E. Terrone, *op. cit.*, p. 59.

<sup>51</sup> Per la nozione di simulacro, consultare i testi chiave pubblicati da Jean Baudrillard, in particolare: "La processione dei simulacri" (1981), in Matteo G. Brega (a cura di), *Simulacri e impostura. Bestie, Bearbourg, apparenze e altri oggetti*, Pgreco, Milano 2008, pp. 59-109; *Le crime parfait* (1995) / *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, tr. it. di Gabriele Piana, Raffaello Cortina Editore, Milano 1996.

visivo accresce progressivamente il numero di dettagli, oggetti, cose. La narrazione si fa ricca e complessa, l'arredo di serie ricolmo, saturo di particolari che si impara a riconoscere e ad associare indissolubilmente a un telefilm"<sup>52</sup>.

Ciò significa che il mondo entro cui avvengono determinate vicende non è da intendersi come un metaforico e mero contenitore, ma può essere considerato come un personaggio a tutto tondo grazie alla precisione con cui ne vengono costantemente definiti i dettagli esistenziali. Marta Boni sostiene che la capacità di costruire mondi è un aspetto centrale nelle varie forme seriali televisive contemporanee, affermando che esse "creano geografie che si sovrappongono, in filigrana, alle geografie reali: danno vita a nuovi mondi, trasformando le regole fisiche della nostra quotidianità, svelando mondi paralleli o ipotizzando mondi possibili, proponendo così visioni alternative per interpretare l'oggi"<sup>53</sup>. La delineazione di un mondo arredato è alla base di quella che Matt Hills definisce "iperdiegesi", ovvero la "creazione di uno spazio narrativo vasto e dettagliato, del quale solo una frazione viene vista o attraversata nell'ambito del testo, ma che nondimeno mostra di operare secondo principi di logica interna e di ampliamento"<sup>54</sup>. La tendenza iperdiegetica viene considerata poi da Massimo Scaglioni come la caratteristica più rilevante per comprendere la complessità e la ricezione delle narrazioni televisive seriali contemporanee<sup>55</sup>. Il mondo dunque non solo deve essere qualcosa in più di un recipiente ricco di dettagli funzionali al racconto, ma deve anche essere sufficientemente vasto da permettere future espansioni per mano di autori o spettatori diversi, che ne possono rileggere o approfondire determinati aspetti creando ulteriori opere derivate ufficiali o non ufficiali. Come sottolineato da Innocenti e Pescatore infatti gli universi di finzione della nuova serialità sono mutevoli e duraturi, non solo per la loro complessa morfologia nel testo base, ma soprattutto per la loro potenziale espandibilità che tende a "spingersi oltre i confini tradizionali del format di provenienza, a sviluppare derive narrative che si propagano su diverse piattaforme"<sup>56</sup>.

Il fenomeno relativo alla convergenza dei contenuti distribuiti su più settori d'intrattenimento diversi è assai comune oggi giorno, e può arrivare a creare interessanti intelaiature narrative tra ogni ramificazione disseminata su più media differenti. Jenkins ha scritto vari saggi illuminanti su questi processi, indagando parallelamente la complessità delle narrazioni convergenti e l'attività degli utenti, sempre più partecipi non solo nel determinare il significato di elementi significanti dalla difficile comprensione, ma anche nella produzione di testi non ufficiali potenzialmente capaci, in certi casi, di

---

<sup>52</sup> Aldo Grasso, Cecilia Penati, "DESIGN DI SERIE. Piccola enciclopedia visuale del telefilm americano", in A. Grasso, M. Scaglioni (a cura di), *op. cit.*, p. 13.

<sup>53</sup> Marta Boni, "MONDI ED EPICA NELLA SERIALITÀ CONTEMPORANEA. Immersione, transmedialità e multi-autorialità", in S. Martin (a cura di), *op. cit.*, p. 25.

<sup>54</sup> Matt Hills, *Fan Cultures*, Routledge, Londra 2003, p. 134.

<sup>55</sup> Massimo Scaglioni, *TV di culto. La serialità televisiva americana e il suo fandom*, Vita e Pensiero, Milano 2006, p. 55.

<sup>56</sup> V. Innocenti, G. Pescatore, *op. cit.*, p. 61.

entrare quasi in combutta intellettuale con le matrici originali<sup>57</sup>. Restando focalizzati sulla convergenza, Jenkins nel 2006 la definisce come “il flusso dei contenuti su più piattaforme, la cooperazione tra più settori dell’industria dei media e il migrare del pubblico alla ricerca continua di nuove esperienze di intrattenimento”<sup>58</sup>. Questo intero processo, pur non essendo esclusivo della cultura contemporanea, è comunque più emblematico negli ultimi decenni grazie all’evoluzione tecnologica dei sistemi di comunicazione: come infatti sottolinea Federico Zecca, sul piano tecnologico, la convergenza permette “a piattaforme differenti di connettersi strettamente le une alle altre, e di farsi carico inter-operativamente di prodotti e generi discorsivi differenti”<sup>59</sup>. Se un determinato racconto vuole catturare porzioni di pubblico sempre più ampie, potrebbe/dovrebbe sfruttare i processi di convergenza contemporanea per distribuire le sue parti su più settori d’intrattenimento differenti, allo scopo di trainare al suo interno gruppi di utenti tendenzialmente separati, visto che, per esempio, non è detto che un videogiocatore abituale possa essere un altrettanto abituale spettatore di serie televisive o viceversa.

Ciò apre le porte a quello che Jenkins definisce il *transmedia storytelling*, ovvero una vasta struttura narrativa distribuita su più settori d’intrattenimento, in cui ogni singolo medium, sfruttando le proprie caratteristiche espressive peculiari, offre il suo prezioso e unico contributo allo sviluppo del racconto ramificato. Tra i sette principi per raggiungere un efficace modello di narrazione transmediale, oltre alla importante serialità, Jenkins individua anche quello che definisce come *worldbuilding*, ovvero un mondo che deve essere coerente nonostante la disseminazione distributiva dei suoi contenuti, così come sufficientemente ampio da giustificare la presenza di plurime linee narrative focalizzate, eventualmente, su protagonisti differenti a ogni nuova ramificazione su determinati media, in modo tale che un nuovo utente non rischi di sentirsi smarrito al primo approccio con un universo di finzione che non conosce<sup>60</sup>. Il concetto di *worldbuilding* può essere ricondotto alla caratterizzante nozione di iperdiegesi, che al giorno d’oggi tende ad andare sempre più oltre il medium d’origine per disseminare i suoi contenuti su altri media, spingendo un ipotetico appassionato di un determinato universo di finzione ad affacciarsi su vari settori d’intrattenimento in modo da saturare/integrare le sue conoscenze.

Innocenti e Pescatore sottolineano che la costruzione di un mondo può generare le basi con cui dare vita a un “ecosistema narrativo”, risultante di una complessa forma di progettazione dei contenuti, la

---

<sup>57</sup> Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (2006) / *Cultura Convergente*, tr.it. Virginio B. Sala, Maddalena Papacchioli e Vincenzo Susca, Apogeo, Milano 2007, pp. 131-221.

<sup>58</sup> *Ivi*, p. XXV.

<sup>59</sup> Federico Zecca, “CINEMA RELOADED. Dalla convergenza dei media alla narrazione transmediale”, in Id. (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano 2012, p. 10.

<sup>60</sup> H. Jenkins, “The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling, Confessions of an Aca Fan”, *Henryjenkins.org*, [http://henryjenkins.org/2009/12/revenge\\_of\\_the\\_origami\\_unicorn.html](http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html) (ultima visita: 22/12/2018).

quale delinea i connotati di un universo di finzione che, per quanto virtualmente infinito, deve comunque essere sistematicamente distribuito lungo vari e interconnessi componenti cercando un elevato grado di coerenza globale<sup>61</sup>. L'ecosistema narrativo prevede dunque molteplici narrazioni su molteplici settori d'intrattenimento, in cui non è ravvisabile una narrazione principale dalla quale tutte le altre si correlano, bensì un numero potenzialmente infinito di racconti appartenenti comunque allo stesso universo (iper)diegetico. Come sottolinea Pescatore insieme a Ilaria De Pascalis in un recente saggio incentrato sulla ricostruzione del percorso metodologico che ha portato lui stesso e il suo gruppo di ricerca alla definizione di ecosistema narrativo, tale percorso predilige una visione sistemica alla progettazione degli universi di finzione distribuiti su più settori d'intrattenimento, che vuole cercare di andare oltre a degli approcci più strettamente testualisti<sup>62</sup>. Ogni ecosistema narrativo resta composto da una pluralità di elementi narrativamente tanto auto-sufficienti quanto correlati tra loro: De Pascalis e Pescatore infatti scrivono che ogni “frammento dell'ecosistema ne contiene tutti gli elementi principali, e diviene dunque una perfetta interfaccia di relazione, una struttura modulare e scalabile che permette l'accesso a mondi narrativi in espansione”<sup>63</sup>. Questa frase, incentrata sulla descrizione contenutistica degli ecosistemi, implica la chiamata in causa degli utenti, necessariamente considerati come parte integrante e attiva di queste grandi narrazioni dipanate sui più vari settori d'intrattenimento. “Ciascun elemento mediale si comporta dunque come un'interfaccia attraverso cui l'utente accede al mondo narrativo, e permette l'attivazione di esperienze-ponte, in cui si sposta da un sistema di riferimento a un altro”<sup>64</sup>, proseguono i due autori, affermando inoltre che negli ecosistemi si generano “oggetti narrativi modulari, la cui relazione con l'utente è improntata all'esperienza ludica”<sup>65</sup>.

Pur prediligendo un approccio più testualista allo studio della costruzione degli universi narrativi, individuando un singolo nucleo narrativo originario dal quale si irradiano gli altri, Carini giunge alla stessa conclusione in merito alla fruizione degli utenti, accostabile ad attività ludiche: l'autrice parla di “Testo Espanso” per inquadrare le complesse forme testuali distribuite su più settori, descrivendolo con questi termini:

“il Testo Espanso è la forma instabile della convergenza. Prevede un suo nodo d'origine, a sua volta composto da più nodi (i singoli frammenti, i singoli episodi, le singole stagioni, e così via). Instabile e denso, con-viene e di-viene in altri nodi, testi, media [...] Ogni sua parte racchiude in sé tutti gli elementi fondamentali e necessari. Allo stesso tempo però

<sup>61</sup> V. Innocenti, G. Pescatore, “DALLA CROSSMEDIALITÀ ALL'ECOSISTEMA NARRATIVO. L'architettura complessa del cinema hollywoodiano contemporaneo”, in F. Zecca (a cura di), *op. cit.*, pp. 133-138.

<sup>62</sup> Ilaria De Pascalis, G. Pescatore, “Dalle narrazioni estese agli ecosistemi narrativi”, in G. Pescatore (a cura di), *Ecosistemi Narrativi. Dal fumetto alle serie TV*, Carocci, Roma 2018, pp. 19-30.

<sup>63</sup> *Ivi*, p. 26.

<sup>64</sup> *Ivi*, p. 29.

<sup>65</sup> *Ivi*, p. 21.

ogni sua parte rompe i limiti, perché è iperseriale, densa, intertestuale, virtuosistica nella costruzione dell'immagine. Ecco allora che il testo si espande, e dispiega il suo senso, la sua complessità. Ogni nuova piega e monade è a sé stante eppure interconnessa alle altre [...] Una diegesi immersiva, tangibile, con cui interagire e giocare”<sup>66</sup>.

Come sottolineato dalla stessa autrice, la presenza di questa complessa testualità incita un movimento ludico da parte dell'utente, chiamato a svolgere un continuo braccionaggio al dettaglio muovendosi all'interno di una ramificata struttura narrativa, nella quale può essere incluso sia il settore televisivo che quello videoludico. Dello stesso avviso è Steven Johnson, che, in un illuminante volume scritto con l'obiettivo di dimostrare quanto il cinema, la televisione e i videogiochi possano essere considerati fautori di capacità cognitive e creative aumentate, afferma: “come in quei videogame che obbligano a imparare le regole durante il gioco, parte del piacere offerto da queste narrazioni televisive deriva dallo sforzo cognitivo richiesto per completare i dettagli”<sup>67</sup>. Johnson dunque fa riferimento all'interattività cognitiva/interpretativa accennata nell'introduzione, la quale risulta comunque intelaiata vicendevolmente all'effettiva interattività esplicita tipica del medium videoludico. Anche Innocenti e Pescatore sono sempre stati su questa linea di pensiero in merito alla fruizione degli utenti, poiché a loro giudizio le varie “forme televisive seriali si aprono dunque ad una lettura di piacere, che vive secondo una modalità di godimento giocata sulla ripetizione, sulla variazione infinita, sulla competenza intertestuale del pubblico [...] continuamente chiamato in causa”<sup>68</sup>.

### *1.3 Il carattere ludico della serialità televisiva contemporanea e dei videogiochi*

Il pubblico quindi gioca con la serialità perché essa stessa possiede quelle caratteristiche formali necessarie a stimolare un approccio ludico da parte degli utenti, durante ed eventualmente dopo la fruizione. Come sostiene Peppino Ortoleva, è infatti possibile rintracciare varie implicazioni ludiche anche in contesti e settori d'intrattenimento non strettamente ludici, che rendono sempre più complessa la ricerca di una definizione concisa in merito alla sfuggente parola “gioco”<sup>69</sup>. Salvador, all'interno di un volume incentrato sui confini e gli sconfinamenti teoricamente possibili delle manifestazioni ludiche nella società contemporanea, inquadra la ludicizzazione come un processo culturale determinato da vari fattori trasversali che richiamano delle caratteristiche generalmente

---

<sup>66</sup> S. Carini, *op. cit.*, p. 35.

<sup>67</sup> S. Johnson, *Everything Bad is Good for You: How Popular Culture is Making Us Smarter* (2005) / *Tutto quello che fa male ti fa bene. Perché la televisione, i videogiochi e il cinema ci rendono intelligenti*, tr. it. di Fjodor B. Ardizzola e Francesca Ioele, Mondadori, Milano 2006, p. 70.

<sup>68</sup> V. Innocenti, G. Pescatore, *op. cit.* 2008, p. 52.

<sup>69</sup> Peppino Ortoleva, “Homo Ludicus”, in *GAME. The Italian Journal of Game Studies*, n. 1, 2012, <https://www.gamejournal.it/homo-ludicus-the-ubiquity-and-roles-of-play-in-present-society/> (ultima visita: 22/12/2018).

attinenti ai giochi in vari settori d'intrattenimento, sostenendo in conclusione che "i media dichiarano a gran voce la propria vocazione ludica"<sup>70</sup>.

Al fine di chiarire maggiormente questi aspetti all'interno del panorama convergente contemporaneo, così come per avvicinare l'oggetto d'indagine più strettamente videoludico di questo elaborato, ritengo utile chiamare in causa uno dei primi saggisti ad aver riflettuto sulle possibili forme e manifestazioni dei giochi, ovvero Roger Caillois. L'autore francese ha infatti riflettuto su determinate questioni ludiche in chiave non soltanto socioculturale<sup>71</sup>, arrivando nel 1958 a proporre una tassonomia utile per inquadrare ogni attività ludica, che a suo parere è: libera, regolata, fittizia, separata, improduttiva, incerta<sup>72</sup>. Queste caratteristiche, riguardando la natura strutturale dei giochi in qualsiasi manifestazione, possono a mio parere essere considerate come le basi con cui inquadrare la ludicizzazione verso la quale tutti i media, compreso il settore televisivo, si stanno muovendo. Con questo paragrafo non voglio quindi dimostrare che la serialità narrativa nel settore televisivo possa a conti fatti essere considerata direttamente come un gioco, bensì che possieda tutti gli elementi basilari in grado di farla convogliare all'interno della ludicizzazione dei media contemporanei. Cercherò adesso di illustrare in quali modi le sei caratteristiche individuate da Caillois trovino dei corrispettivi con quanto esposto fino a questo punto in merito alla complessa serialità contemporanea, anticipando fin da ora che la presenza degli aspetti individuati dall'autore francese può riguardare sia il piano formale delle narrazioni seriali, così come quello produttivo e fruitivo, i quali possono combinarsi vicendevolmente per stimolare come risultante il movimento ludico.

Libera - il *worldbuilding*, per quanto sfaccettato e dipanato su vari settori d'intrattenimento, deve comunque garantire una libera esplorazione da parte di qualsiasi potenziale utente, che dev'essere ancor più libero di decidere da quale porta entrare (ed eventualmente uscire) in un mondo di finzione snodato lungo archi narrativi talvolta numerosi e distribuiti su più di un singolo medium, ma necessariamente autonomi al fine di non causare disorientamento. In tal caso, dunque, la libertà si collega alla scelta dell'ordine di fruizione delle ramificazioni transmediali da parte degli utenti, ma la questione deve comunque essere presa con cautela: infatti, dal momento che un utente sceglie di iniziare il suo cammino da una eventuale ramificazione seriale di un determinato mondo, la costanza richiestagli nel seguire tutte le relazioni di causa ed effetto sussistenti tra trame orizzontali e verticali sollecita una perpetua attenzione, specialmente con alcune narrazioni particolarmente articolate.

A una iniziale libertà di scelta segue dunque un successivo "asservimento" dell'utente, impossibilitato a saltare anche un singolo frammento nel caso voglia avere chiaro ogni aspetto del mondo di finzione

---

<sup>70</sup> M. Salvador, *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*, Mimesis, Milano 2015, p. 157.

<sup>71</sup> Vent'anni prima di lui infatti, Johan Huizinga aveva riflettuto sui rapporti tra gioco e cultura nel suo celebre *Homo Ludens*.

<sup>72</sup> Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes: le masque et le vertige* (1958) / *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, tr.it. Laura Guarino, Bompiani, Milano 1995.

in cui è entrato. Questo aspetto è quindi riconducibile alla lettura ludica originalmente individuata da Caillois, dove per libertà intende sia la piena e autonoma volontà di un giocatore nella decisione di dedicarsi a una determinata attività ludica, sia il suo potenziale estro creativo, che però viene tenuto sotto controllo dalle regole appena comincia effettivamente una competizione<sup>73</sup>. A un atteggiamento inizialmente e potenzialmente libero quindi, sia nei mondi transmediali così come nei giochi, segue una regolamentazione che non permette più a coloro che hanno accettato l'invito ludico di avere una totalizzante libertà, ammesso che non decidano di lasciare il campo. L'apparente libertà dell'utente all'interno di un contesto regolamentato sarà una costante importante anche nel mondo videoludico. Regolata - oltre alla regolamentazione correlata alla libertà dell'utente appena esposta, è necessario sottolineare che la creazione di un mondo complesso e stratificato richiede la collaborazione continua degli autori, che ne devono garantire la coesione generale e l'autonomia di ogni singolo frammento. Serve dunque, come sottolineato da Jenkins, una "scrittura collaborativa"<sup>74</sup> al fine di raggiungere una sinergia tra le varie parti, specie nella pianificazione di un universo di finzione dai tasselli narrativi distribuiti su variegati settori d'intrattenimento. Dunque, si assiste da un punto di vista produttivo a una ferrea regolamentazione.

Le regole di cui parla Caillois, facendo effettivo riferimento alle norme scritte/non scritte di un qualsiasi gioco, proprio come avviene nel mondo videoludico, anch'esso regolamentato da un punto di vista implicito ed esplicito<sup>75</sup>, trovano ancora riscontro prendendo in causa il particolare esempio della logica interna sussistente a una qualsiasi narrazione transmediale, che ovviamente può coinvolgere anche racconti seriali nel suo insieme: essa non soltanto deve procedere sotto una attenta pianificazione al fine di non perdere la bussola, ma, come ogni universo di finzione, deve stabilire i connotati esistenziali al proprio racconto, regolamentando ciò che potrebbe essere più o meno possibile/verosimile/logico al suo interno, oltre a suggerire, esplicitamente o meno, determinate chiavi di lettura che l'utente può cogliere tramite la sua interattività cognitiva/interpretativa. Ciò accade anche con le regole di un qualsiasi videogioco, le quali, oltre a stabilire le basi su cui arrivano le sanzioni positive o negative a seconda della performance dell'utente, devono riuscire a stabilire una determinata plausibilità all'interno della finzione rappresentata, nonostante la possibile presenza di incongruenze necessarie a esigenze ludiche, come sottolinea Steven Poole<sup>76</sup>.

---

<sup>73</sup> Questa conclusione vale in particolar modo per quelle attività ludiche che Caillois racchiude col termine di *ludus*, ovvero determinati giochi che possiedono qualche regola da rispettare; quest'ultimi sono diversi da altre attività ludiche più improvvisate e senza regole dichiarate inizialmente, che lo studioso racchiude nel termine di *paidia*.

<sup>74</sup> H. Jenkins, *op. cit.*, pp. 99-104.

<sup>75</sup> F. Alinovi, *op. cit.*, p. 37.

<sup>76</sup> L'autore individua tre possibili incoerenze videoludiche: quella di causalità (quando una soluzione che appare logica all'utente non può trovare compimento nel videogioco a causa di restrizioni nella gamma di possibilità); quella di funzione (quando una determinata regola può essere applicata solo a un singolo caso); quella di spazio (quando l'intero spazio visibile non è percorribile). Per approfondimenti, consultare: Steven Poole, *Trigger Happy: The Inner Life of Videogames*, Fourth Estate, New York 2000, pp. 85-118.

Inoltre, la regolamentazione delle narrazioni seriali riguarda anche la cadenza distributiva dei singoli frammenti all'interno del medium di riferimento, a cui segue una necessaria regolamentazione nel ritmo quotidiano/settimanale/mensile dell'utente, spinto a trovare quell'arco di tempo libero in concomitanza col rilascio di ogni nuovo frammento. Nella serialità televisiva per esempio ogni frammento si inserisce a un preciso orario del palinsesto, mentre in quella videoludica esplicita ogni episodio viene comunque rilasciato sui mercati online digitali in giorni specifici annunciati generalmente qualche settimana prima. Discorso parzialmente diverso per le piattaforme streaming online tanto in voga attualmente come Amazon Prime Video o Netflix, solite a rilasciare intere stagioni di determinati serial in un solo giorno: queste multinazionali gestiscono a monte la produzione-distribuzione di molti contenuti presenti nei loro cataloghi, lasciando all'utente la libertà di regolare il suo ritmo di visione, non più ancorato a orari predefiniti, ma pur sempre a precise date in cui vengono pubblicati determinati prodotti seriali.

Fittizia - secondo Caillois ogni gioco crea un ordine di realtà immaginario ben differente da quello esperibile nella vita quotidiana, a cui gli individui partecipano facendo finta di avere un ruolo diverso rispetto a quello che ricoprono nella società. È necessario sottoscrivere ancora che il confine tra la vita quotidiana e quella inserita in un contesto ludico è molto più complesso da marcare di ciò che potrebbe sembrare di primo acchito. Il sociologo Gregory Bateson, nel 1955, si riunisce in un simposio con altri studiosi delle più disparate discipline per cercare di definire cosa possa essere/non essere un gioco: nonostante i vari spunti di riflessione provenienti dalle molteplici voci partecipanti, il simposio non arriva a dare una definizione univoca e condivisa di gioco, sottolineandone quindi la sua naturale sfuggevolezza<sup>77</sup>. Fornire oggi tale definizione è ancora più complesso pensando ai numerosi esempi sanciti dalla *gamification*, che cerca una naturale commistione tra le pratiche ludiche e la vita quotidiana. Non è dunque mio obiettivo confrontarmi con questa annosa (e probabilmente infinita) questione, ma piuttosto evidenziare in estrema sintesi che la caratteristica "fittizia" individuata da Caillois, in quanto indice di una realtà immaginaria a cui i partecipanti vengono a patti tramite un'attività che predispone un ruolo identitario, possa essere messa sullo stesso piano dei vari universi di finzione presenti sui vari settori d'intrattenimento contemporanei, a cui gli utenti vengono altrettanto a patti nel momento in cui credono alla finzione rappresentata.

Al pari della parola "gioco", anche la parola "finzione" si porta dietro un numero ingente di definizioni e tentativi di classificazione provenienti da studiosi nei più disparati ambiti, che comunque Grant Tavinor ha racchiuso in un breve ma puntuale saggio: osservando e confrontando vari contributi di filosofi quali Gregory Currie, Kendall Walton e Peter Lamarque, così come quelli di altri studiosi

---

<sup>77</sup> Gregory Bateson, *The Message "This is Play"* (1956) / *"Questo è un gioco" Perché non si può mai dire a qualcuno "gioca!"*, tr. it. Davide Zoletto, Raffaello Cortina Editore, Milano 1996.



nel campo più strettamente videoludico come i già citati Aarseth e Juul, Tavinor sottoscrive che è ravvisabile il comune punto di vista secondo cui ogni opera di finzione, a prescindere dal medium di riferimento, rappresenta eventi, personaggi ed eventualmente luoghi appartenenti a un ordine immaginario diverso da quello reale, che nel caso specifico dei videogiochi si estende oltre chiamando gli utenti a partecipare attivamente in un meccanismo identitario in cui prendono il controllo di un avatar<sup>78</sup>. Di conseguenza, per quanti parallelismi possano essere trovati con la realtà, come precedentemente messo in luce in merito agli oggetti sociali, la creazione di mondi dettagliati popolati da numerosi personaggi resta un frutto dell'immaginazione e della creatività dei singoli autori, a cui possono seguire, da parte dei fruitori, alcune o tutte le tipologie di interattività individuate da Salen e Zimmerman a seconda del medium di riferimento. Si tratta infatti di mondi e personaggi che, per quanto potenzialmente in grado di offrire emozioni vere e tangibili negli utenti a prescindere dal grado di interattività legato al medium coinvolto, restano comunque appartenenti a un ordine differente rispetto a quello quotidiano, in ogni opera di finzione esistente.

Separata - correlata alla precedente, per quanto questa caratteristica possa giustamente essere messa in discussione oggi giorno alla luce di tutte le produzioni non ufficiali dei fan, che dunque dimostrano l'esistenza di una effettiva pervasività intrinseca a determinati mondi di finzione anche dopo l'effettiva fruizione, la separazione dalla vita reale di un individuo in tal caso è da intendersi come un necessario prerequisito alla base della fruizione. Si tratta, a conti fatti, di quello che Johan Huizinga, uno dei primissimi sociologi intenti a riflettere sui rapporti tra gioco e cultura, nel 1937 battezza come "cerchio magico", ovvero un metaforico spazio esistenziale distaccato dal mondo reale, con norme autonome applicabili/valevoli solo all'interno di esso, per le quali è necessario accettarne le condizioni al fine di accederci restando distaccati dalla realtà principale<sup>79</sup>. Questa nozione è stata discussa molto da vari esponenti illustri nel campo dei *game studies*, restando ancora oggi opinabile<sup>80</sup>. Interpretazioni a parte, il modello originale di Huizinga, pensato dal saggista quando i videogiochi erano ben lontani dal nascere, può essere teoricamente preso in prestito non solo per quanto concerne le attività propriamente ludiche, ma anche per la fruizione di qualsiasi opera di finzione che richiede una naturale sospensione dell'incredulità, ovvero una situazione in cui una persona si abbandona totalmente in essa interrompendo qualsiasi tipo di attività critica, fino a lasciarsi trasportare in uno stato emotivo vicino alla trance<sup>81</sup>.

<sup>78</sup> Grant Tavinor, "Fiction", in Bernard Perron, Mark J.P. Wolf (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York 2014, pp. 434-441.

<sup>79</sup> Johan Huizinga, *Homo Ludens* (1939), tr. it. Corinna van Schendel, Einaudi, Torino 1973, pp. 5-34.

<sup>80</sup> Per una sintetica ma puntuale disamina delle opinioni di alcuni studiosi videoludici in merito al cerchio magico, consultare: M. Salvador, *op. cit.* 2013, pp. 104-110.

<sup>81</sup> Il concetto della sospensione dell'incredulità viene menzionato per la prima volta nel 1817 da Samuel Taylor Coleridge all'interno della sua biografia letteraria. Per maggiori informazioni, consultare: Samuel Taylor Coleridge, *Biographia Literaria*, Edinburgh University Press, Edimburgo 2014, capitolo XIV.

Questo concetto può essere ulteriormente chiarito chiamando ancora in causa Caillois, che parla di tale stato emotivo assimilandolo a quello esperibile in una vertigine, da lui definita come:

“un tentativo di distruggere per un attimo la stabilità della percezione e far subire alla coscienza, lucida, una sorta di voluttuoso panico [...] si tratta di accedere a una specie di spasmo, di trance o smarrimento, che annulla la realtà con vertiginosa precipitazione”<sup>82</sup>.

Tale caratteristica è comune a ogni opera di finzione, videogiochi compresi; Ivan Fulco, basandosi proprio sul concetto di vertigine individuato da Caillois, afferma che il medium videoludico è fautore di varie alterazioni emotive: c'è quella sensoriale, indotta da alcuni stimoli capaci di stordire per un lasso di tempo più o meno lungo i sensi, a cui può susseguire quella di tipo derivato, caratterizzata da un'attenzione totale da parte del giocatore nel mondo fittizio (che può annullare la ricezione di altri stimoli provenienti dall'ambiente esterno), fino ad arrivare alla vertigine di tipo psicologico, presente quando l'assorbimento emotivo nella fase di gioco è dovuta a particolari alterazioni dell'umore, come la gioia per una vittoria o la rabbia per una sconfitta<sup>83</sup>.

La separazione, o comunque la diversità tra il mondo reale e quello di finzione sottintendente a ogni videogioco, dalla quale deriva la sospensione dell'incredulità, è stata enfatizzata anche da una storica pubblicità diretta da Lynch per il lancio di quella che sarebbe divenuta la *console* più venduta al mondo, la PlayStation 2 di Sony: nel breve filmato di sessanta secondi, chiamato *The Third Place*, è infatti possibile assistere a un rapido susseguirsi di immagini sempre più surreali, che si chiudono sul primo piano di un anatroccolo gigante dalla voce robotizzata, il quale esclama “Welcome to the third place”<sup>84</sup>. Al centro di questo Spot c'è dunque uno spazio indecifrabile, ma comunque ben separato da quello esperibile nella quotidianità, inteso come metafora alla base delle immaginarie realtà che è possibile “toccare” nel mondo videoludico. In questi casi le tangibili emozioni provate dall'utente nell'atto di fruizione si basano comunque sul preconconcetto di trovarsi di fronte a mondi immaginari, separati dalla vita ordinaria, le cui conseguenze hanno effetti nei limiti dell'orizzonte fittizio in cui si collocano le azioni dei personaggi, cosa che conduce alla prossima caratteristica ludica individuata da Caillois.

Improduttiva - per comprendere inizialmente questa caratteristica è ancora una volta necessario intendere qualsiasi attività di fruizione come correlata a un contesto separato dalla vita di tutti i giorni, in cui i risultati ottenuti devono essere circoscritti all'interno del metaforico cerchio magico: è per

---

<sup>82</sup> R. Caillois, *op. cit.*, p. 40.

<sup>83</sup> Ivan Fulco, “LO ZERO LUDICO. Decostruzione del videogioco e fondamenti della pulsione ludica”, in M. Bittanti (a cura di), *op. cit.* 2004, pp. 86-90.

<sup>84</sup> Playstation Europe, “PlayStation 2 advert: Welcome To The Third Space | 2000 |”, *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=Laf9vpJMDjA> (ultima visita: 22/12/2018).

questo, secondo Caillois, che ogni risultato positivo o negativo ottenuto giocando ha una importanza relativa e comunque non eccedente alla matrice d'origine. Questa caratteristica, riletta al giorno d'oggi, potrebbe apparire abbastanza discutibile, sia se traslata al mondo videoludico che agli orizzonti seriali di cui ho parlato in questo capitolo, vista la stimolazione degli utenti verso una post-interattività tendente ad andare oltre alla fruizione diretta.

Per quanto riguarda l'orizzonte prettamente videoludico, esistono dei fenomeni psico-cognitivi dimostrati empiricamente che mettono in luce i vari modi in cui la fruizione dei videogiochi non si esaurisce all'atto interattivo esplicito, ma persiste nella mente dell'utente anche in seguito. Chiamati *Game Transfer Phenomena*, questi processi si fondano sui tre livelli entro cui, secondo Angelica Ortiz de Gortari, Karin Aronsson e Mark D. Griffiths, avviene il coinvolgimento duraturo derivante dall'utilizzo dei videogiochi: c'è quello comportamentale, legato alla doverosa memorizzazione di alcuni pattern da ripetere spesso fino a renderli abituali e automatici nella coordinazione oculomanuale dell'utente; quello emozionale, legato all'alterazione emotiva del giocatore a seconda degli sviluppi ludici e narrativi del mondo in cui è chiamato a far parte attivamente tramite la sua effettiva interattività esplicita; e infine il livello percettivo, legato alla varietà di stimoli sensoriali che possono colpire l'utente fino a sospendere la ricezione di qualsiasi altro stimolo esterno, in linea con la sospensione dell'incredulità sopra menzionata<sup>85</sup>. Questi tre livelli emulano l'apprendimento di elementi associabili alla vita quotidiana, secondo un meccanismo psicologico che tende a rammentare determinate meccaniche di gioco anche nella realtà di tutti i giorni.

Ma allora come si può legare l'improduttività individuata da Caillois alle narrazioni seriali basate su un complesso mondo di finzione e ai videogiochi? Per rispondere, è possibile annotare che la produttività degli utenti nel caso della complessa narrativa seriale, indipendentemente dal fatto che si limiti a una semplice frase scritta su un forum o a una creazione audiovisiva su una matrice di finzione, non rappresenta comunque un passo obbligatorio al fine di comprendere le complesse articolazioni narrative, bensì un passo soltanto necessario per verificare se le proprie conclusioni su determinati aspetti siano condivise o meno. La produttività, e quindi la post-interattività, si lega a una scelta dell'utente che resta eventuale, ma non è una caratteristica presente internamente al testo seriale di riferimento. Nel caso dei videogiochi, è possibile annotare che l'interattività esplicita, fondamentale per permettere la produzione di un discorso testuale pluridirezionale tra un giocatore e un mondo virtuale, a prescindere dalla sua complessità ludica o narrativa, riguarda una fase non presente internamente, per quanto sia effettivamente prevista da ogni sviluppatore nelle sue potenziali e possibili ramificazioni tramite precisi algoritmi. Inoltre, in certi casi, è possibile assistere a una

---

<sup>85</sup> Karin Aronsson, Angelica Ortiz De Gortari, Mark D. Griffiths, "Game Transfer Phenomena in Video game Playing: A Qualitative Interview Study", in *International Journal of Cyber Behaviour, Psychology and Learning*, vol. 1, Issue 3 (July-September 2011), pp. 15-33, <https://media.spong.com/g/games-transfer-phenomena.pdf> (ultima visita: 22/12/2018).

valorizzazione dell'improduttività anche all'interno del medium videoludico. Specificatamente, in vari videogiochi esplicitamente seriali (e non solo) capita assai spesso che, nei momenti in cui il personaggio controllato dall'utente si ritrova a dialogare con altri personaggi, e deve scegliere cosa rispondere tra una gamma di alternative, viene contemplata anche l'opzione del silenzio: l'improduttività diventa dunque funzionale alla prosecuzione del racconto. La produttività quindi non risulta obbligata e correlata a una presenza tangibile in un qualsiasi prodotto seriale così come in un videogioco, ma ad un'attività scelta dall'utente tra una gamma di possibilità, che può avvenire successivamente alla fruizione nel caso di un mondo seriale, o parallelamente a essa nel caso di qualsiasi videogioco.

Incerta - l'incertezza relativa al risultato finale è sicuramente uno dei motori che secondo Caillois spinge qualsiasi giocatore, da solo o in squadra, a scendere in campo anche se eventualmente con gli sfavori dei pronostici; lo stesso vale in maniera evidente anche per i videogiochi, in cui il tasso di sfida incerto sussiste sia nel caso di competizioni tra utenti reali nelle modalità *multiplayer*, sia tra un utente e la CPU nel caso di modalità *singleplayer*.

Torben Grodal argomenta che la prassi videoludica, indipendentemente dalla natura degli oppositori chiamati in causa nella sfida, è articolata lungo quattro aspetti fondamentali: curiosità, sorpresa, suspense e ripetizione<sup>86</sup>. Queste caratteristiche, oltre a rivelarsi indispensabili quando nell'arco dell'elaborato prenderò in esame la serialità videoludica, sia implicita che esplicita, si correlano autonomamente all'incertezza individuata a Caillois in merito ai giochi non virtuali. C'è curiosità laddove non c'è certezza su un determinato fattore e contemporaneamente c'è voglia di ottenere le risposte desiderate; c'è sorpresa solo quando le apparenti certezze degli utenti vengono ribaltate o comunque rimesse in discussione, creando dunque un correlato grado di incertezza su ciò che davano per assodato; c'è suspense quando non è chiaro cosa sta per accadere e le risposte a determinati quesiti vengono procrastinate; infine, c'è ripetizione perché, in ambito videoludico (come avrò modo di approfondire con degli esempi fin dal prossimo capitolo), anche un semplice prodotto basato su poche meccaniche di base elementari può creare, potenzialmente, infinite dinamiche di sviluppo, ragion per cui ogni partita può essere ripetuta senza mai essere completamente identica alla precedente. Ciò si collega a uno dei fondamenti della serialità narrativa, visto che Francesco Casetti, già negli anni Ottanta, parla di ripetizione "come un ritorno di qualcosa che è insieme simile e diverso da quanto l'ha preceduto; dunque non come una riproposizione dell'identico [...] ma come una nuova occorrenza che mescola richiamo e originalità"<sup>87</sup>. Il concetto di ripetizione in ambito seriale richiama anche gli altri aspetti individuati da Grodal per quello videoludico: infatti, uno spettatore continua a

---

<sup>86</sup> Torben Grodal, "Video Games and the Pleasures of Control", in P. Vorderer, D. Zillmann (a cura di), *Media Entertainment: the Psychology of its appeal*, Routledge, Londra 2000, pp. 197-214.

<sup>87</sup> Francesco Casetti, "Introduzione", in Id. (a cura di), *op. cit.*, pp. 9-10.

seguire un prodotto seriale se confida che all'interno di uno schema con determinati elementi ricorrenti (ripetizione), ce ne siano comunque altri più o meno apparentemente nuovi in grado di mantenere una stabile sensazione di incertezza sullo svolgimento, che chiama in causa un grado di attesa temporalmente più o meno lungo (suspense) per saturare il desiderio di ottenere risposte (curiosità), che alla fine di ogni frammento possono anche andare in controtendenza con le aspettative iniziali (sorpresa).

Se è quindi vero che ogni universo di finzione seriale possiede dei connotati ludici, trova ancor maggior riscontro un volume di Greg Costikyan, che partendo proprio dal lavoro di Caillois, sottolinea fin dall'inizio che l'incertezza rappresenta una caratteristica primaria di ogni forma ludica, per poi precisare che non è sempre ancorata alla finalità di un gioco, ma alle strade lungo cui si dipana la performance nel corso della progressione<sup>88</sup>. In certi giochi, quindi, pur immaginando quale sarà la conclusione, resiste pur sempre la curiosità quando non c'è certezza sui modi con cui raggiungere una finalità imm modificabile. Questa proprietà, come esporrò a partire dal capitolo successivo, è assai presente i molti videogiochi delle origini fruibili sui cabinati in apposite sale, dove la sconfitta finale del giocatore, pur essendo inevitabile, non inficia la sua volontà performativa, premiata con punteggi sempre più alti a seconda di quanto tempo resiste contro la macchina. In ambito seriale, è evidente che anche in quei casi laddove c'è una incisiva costanza nell'articolazione narrativa di frammento in frammento, come nel già citato esempio con protagonista la signora Fletcher, c'è comunque variabilità nel corso della progressione per donare incertezza: un fan di questa serie televisiva probabilmente è già certo che l'astuta signora scoprirà ogni assassino di volta in volta, ma non sa in qual modo riuscirà a farlo. L'incertezza non è quindi legata alla finalità di ogni frammento ma alla sua progressione, proprio come si potrebbe dire per tutti quei videogiochi in cui a fronte di una certezza inerente alla conclusione, ci sono comunque varie strade performative potenziali per arrivarci.

#### *1.4 L'intrattenimento dilatato*

La disamina ludica appena svolta, seguendo la tassonomia di Caillois, evidenzia più dettagliatamente i motivi soggiacenti al movimento ludico evidenziato da Carini in merito a ogni "Testo Espanso", che sottolinea a sua volta la volontà di mantenere ogni fruitore tendenzialmente il più a lungo possibile all'interno della metaforica ragnatela tessuta su variegati settori d'intrattenimento. Ogni prodotto seriale e altresì ogni videogioco (soprattutto se facenti parte di in un mondo transmediale) cerca di dilatare il più possibile la sua potenziale longevità, evidenziando che la dilatazione è un tratto assai

---

<sup>88</sup> Greg Costikyan, *Uncertainty in Games*, The MIT Press, Massachusetts 2013, pp. 8-15 (versione elettronica).

importante e accomunante: come sottolinea Casetti, già nella serialità televisiva degli anni Ottanta, “gli elementi vengono tenuti il più a lungo possibile, procrastinandone continuamente la fine, esorcizzandone l’esaurimento”<sup>89</sup>.

La dilatazione nella narrativa seriale appariva quindi già fortemente caratterizzante in quel periodo, ed è ancor più preponderante nel panorama convergente contemporaneo e nelle serie serializzate, dove la possibilità di estendere le trame orizzontali e verticali di un racconto su vari media differenti enfatizza una narrazione costantemente procrastinata, la quale generalmente si costruisce attorno a un iniziale grande interrogativo che, strada facendo, ne mette in luce altri, arrivando così a posticipare continuamente la chiusura definitiva. L’esempio svolto nelle pagine precedenti su *Twin Peaks* resta emblematico anche in questa circostanza, così come quello di *Lost*, il cui costante differimento non è presente soltanto nella matrice televisiva vista la sua effettiva espansione transmediale<sup>90</sup>. La dilatazione del resto è fondamentale per mantenere intatta la curiosità dello spettatore lungo settimane, mesi o anni di programmazione, visto che la totale chiusura degli interrogativi più importanti porterebbe inevitabilmente a una perdita di interesse: la posticipazione della gratificazione legata alla risoluzione dei nuclei narrativi principali in ogni prodotto seriale, mosso, come precedentemente evidenziato, sulle medesime pulsioni legate alla prassi videoludica, resta dunque un aspetto importante. Del resto, come sottolinea Johnson, anche “i videogiochi si rivelano essere una forma di gratificazione ritardata, talvolta così a lungo da chiedersi se questa arriverà mai”<sup>91</sup>. In tempi più recenti, anche Luca Papale si mantiene sulla stessa linea di pensiero, precisando che il raggiungimento di una generica gratificazione all’interno di un qualsiasi videogioco, deve comunque collocarsi in un percorso capace di portare l’utente a esperirne una successiva potenzialmente visibile in un metaforico quanto raggiungibile orizzonte; scrive Papale:

“le regole che assicurano la buona riuscita di un serial sono le stesse che valgono per i videogiochi: offrire gratificazioni a piccole dosi e in maniera intermittente, con la promessa che soddisfazioni più grandi e più appaganti saranno garantite in un futuro che dovrà sempre sembrare a portata di mano”<sup>92</sup>.

Quindi, sia nelle narrazioni seriali che nei videogiochi, le soddisfazioni devono essere dilatate lungo archi di tempo tendenzialmente lunghi per evitare lo smarrimento di una delle pulsioni fondamentali dell’uomo, la curiosità.

---

<sup>89</sup> F. Casetti, *op. cit.*, p. 10.

<sup>90</sup> Per maggiori informazioni sui processi transmediali e sulla ricezione di questa serie televisiva, consultare: Romana Andò (a cura di), *Lost. Analisi di un fenomeno (non solo televisivo)*, Bonanno, Roma 2011.

<sup>91</sup> S. Johnson, *op. cit.*, p. 29.

<sup>92</sup> Luca Papale, *Estetica dei videogiochi. Percorsi, evoluzioni, ibridazioni*, Universitalia, Roma 2013, p. 147.

Al fine di evidenziare in che modo una narrazione seriale possa riuscire a procrastinare il suo epilogo, può essere utile fare riferimento alla Semiotica, in particolare allo schema narrativo canonico teorizzato originariamente nel 1979 da Joseph Courtés e Algirdas Julien Greimas<sup>93</sup>, sul quale è lecito soffermarsi brevemente in modo tale da individuare degli elementi che troveranno dei corrispettivi anche con il settore videoludico.

Secondo i due autori, ogni racconto, a livello di superficie, prevede un percorso in cui il Soggetto cerca di raggiungere un determinato Oggetto di valore compiendo una serie di azioni: il Soggetto può essere rappresentato sia da un personaggio in carne ed ossa, così come da un insieme di personaggi o da elementi astratti, esattamente come il suo Oggetto di valore, che deve comunque rappresentare un elemento potenzialmente capace di donare gratificazione una volta raggiunto. Nella semiotica narrativa greimasiana, ogni narrazione nasce da una mancanza: più precisamente, la mancanza che investe inizialmente il Soggetto, situato in una posizione in cui avverte di non possedere il suo Oggetto di valore. Questa situazione, provoca uno spostamento del Soggetto attraverso una serie di stati che, progressivamente, cercano di colmare la mancanza iniziale fino a convogliare nel raggiungimento dell'Oggetto di valore: la successione di azioni che compie il Soggetto al fine di rimuovere la mancanza per raggiungere il suo auspicato obiettivo finale, può essere racchiusa all'interno del Programma Narrativo di base (PN di base); quest'ultimo, spesso prevede una sottesa catena di azioni soltanto all'apparenza secondarie, che in realtà conducono il Soggetto a compiere quei passi comunque rilevanti per raggiungere il suo scopo finale: queste azioni, sono racchiudibili all'interno dei Programmi Narrativi d'uso (PN d'uso). Il PN di base dunque presuppone variegati PN d'uso, correlati gli uni con altri secondo relazioni logiche all'interno di una consecuzione temporale, in cui il Soggetto compie metaforicamente dei passi lungo una scalinata: se i gradini di questa scalinata possono essere considerati come dei PN d'uso, la cima di essa può essere paragonata al PN di base. La dialettica tra PN di base e PN d'uso rappresenta un tassello importante all'interno dello schema narrativo canonico proposto da Courtés e Greimas, e rappresenterà anche un tassello sistematizzabile nel settore videoludico. Nello schema dei due autori, è possibile ravvisare inoltre quattro fasi: la manipolazione, in cui un Destinante stimola il Soggetto a intraprendere il suo percorso lungo il PN di base; l'acquisizione della competenza, in cui il Soggetto apprende gli strumenti adatti per raggiungere il PN di base; la performance, in cui il Soggetto agisce e mette a frutto le sue conoscenze per arrivare al suo obiettivo finale; la sanzione, in cui il Soggetto viene valutato dal Destinante per le sue azioni intraprese.

---

<sup>93</sup> Joseph Courtés, Algirdas Julien Greimas, *Sémiotique: dictionnaire raisonné de la théorie du langage* (1979) / *Semiotica: dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, tr. it. Angelo Fabbri, Paolo Fabbri, Renato Giovannoli, Isabella Pezzini, La casa Usher, Firenze 1979.

È importante sottolineare che in certi casi, quando il Soggetto compie il suo percorso lungo il PN di base, può scoprire che in realtà il suo Oggetto di valore si è spostato, o che comunque il raggiungimento di esso provoca il necessario bisogno di raggiungerne uno successivo: in tali casi, quello che inizialmente può apparire come un PN di base, si rivela in realtà essere un PN d'uso all'interno di un più grande e dilatato schema narrativo, che prevede dunque una nuova serie di azioni da parte del Soggetto lungo le quattro fasi per raggiungere il nuovo o lo spostato Oggetto di valore.

L'articolazione tra il PN di base e i PN d'uso, all'interno delle narrazioni seriali, può essere accostata all'alternanza tra una trama orizzontale, focalizzata quindi sull'obiettivo primario di un soggetto, e più trame verticali, ovvero quei nodi narrativi secondari che possono inserirsi nella linea principale, in grado di stimolare il Soggetto verso una maggiore conoscenza del mondo in cui si muove, chiamandolo a risolvere quesiti all'apparenza meno importanti, ma capaci comunque di intelaiarsi progressivamente con quello che rappresenta il nucleo narrativo basilare di una trama orizzontale sempre più dilatata. Recuperando ancora il già menzionato esempio relativo a *Twin Peaks*: l'agente Cooper, uno dei personaggi cardinali, fin dall'inizio ha l'obiettivo di scoprire volto e movente dell'assassino della giovane Laura Palmer, e questo obiettivo può essere inizialmente accostabile alla sua missione principale, ovvero il PN di base; strada facendo, Cooper si rende conto che l'omicidio della giovane è comprensibile soltanto all'interno di una catena di eventi più grande e irrazionale, infatti nel momento in cui l'agente scopre l'identità del killer non finisce assolutamente il suo lavoro, ma continua a investigare cercando di scoprire le ragioni soggiacenti al macabro omicidio. Quello che agli inizi può dunque apparire come il PN di base (ovvero la caccia all'assassino di Laura) si rivela invece essere uno dei vari PN d'uso all'interno di una sempre più lunga catena narrativa. La "trasformazione" di un PN di base in uno dei molteplici PN d'uso può dunque rappresentare una strategia che nelle narrazioni seriali favorisce la possibilità di procrastinare un racconto su plurimi frammenti, rimandando il più possibile la definitiva chiusura dell'insieme narrativo, e anche i videogiochi fanno largo uso di questa articolazione per ottenere la posticipazione del finale, seppur con notevoli cambiamenti a causa della loro natura esplicitamente interattiva, come poi illustrerò nei prossimi capitoli tramite alcuni esempi.

Alla fine di questo capitolo, dunque, posso essere in grado di sintetizzare quelli che sono gli aspetti fondanti di una narrazione seriale: *work in progress*; ripetizione; variabilità della costanza; trame multiple (orizzontali e verticali); pluralità di personaggi finemente definiti nel loro realismo emotivo; *worldbuilding*; dilatazione. Nel prossimo capitolo inizierò a percorrere la storia dei videogiochi al fine di evidenziare, più dettagliatamente, in che modo gli aspetti sopra menzionati della serialità narrativa trovino dei corrispettivi impliciti ed espliciti all'interno di questo medium in costante espansione.



## CAPITOLO 2 – NASCITA E DIVERSIFICAZIONE DEL VIDEOGIOCO NEGLI ANNI SETTANTA

### 2.1 Una premessa storica e terminologica

Concentrarsi sulla storia del medium videoludico implica la doverosa adozione di una metaforica bussola orientativa: oltre all'alternarsi di concrete realtà e leggende metropolitane, soprattutto riferite al fermento creativo di alcuni esponenti agli esordi dell'industria, ci sarebbe da tenere traccia di molte ibridazioni che i videogiochi hanno evidenziato nel corso dei vari decenni, figlie di una progressiva maturazione estetica sancita, a sua volta, da una costante evoluzione tecnologica che ha permesso lo sviluppo di titoli sempre più complessi dai punti di vista ludici e narrativi. Al fine di non perdere l'orientamento e proseguire l'indagine sulla serialità videoludica, il percorso che svolgerò a partire da questo capitolo fino al quinto, come già anticipato, cercherà di concentrarsi prevalentemente su due aspetti cardinali: da un lato, l'individuazione delle caratteristiche seriali esposte nel capitolo precedente all'interno di alcuni esponenti e pratiche di fruizione a livello implicito ed esplicito dagli anni Settanta fino ai giorni nostri; dall'altro lato, l'evoluzione della narrazione all'interno del medium, con una particolare enfasi sullo *storytelling* interattivo, ovvero quella struttura narrativa che consente all'utente di avere un'interattività esplicita non solo sull'orizzonte prettamente ludico, ma anche su alcuni aspetti del racconto. Infatti, la narrazione interattiva e le caratteristiche prima individuate della serialità sono cardinali all'interno dei videogiochi a episodi firmati (non soltanto) da Telltale Games. Questo percorso mira dunque a evidenziare la progressiva maturazione ludica e narrativa del medium, e stabilire il contesto in cui si collocano gli odierni titoli a episodi, spesso basati sul genere videoludico delle avventure grafiche, sui cui sarà lecito soffermarsi.

Prima di iniziare, occorre chiarire adesso quali sono i piani strutturali su cui si può snodare un qualsiasi titolo, e un modello utile a tale scopo proviene da un saggio di Fulco, che propone una decostruzione snodata su piano ludico, narrativo e ludonarrativo:

“Il primo, il piano ludico, contiene tutti gli elementi del videogioco in relazione con l'Interattività, quali il sistema di controllo, le azioni eseguibili, gli oggetti o la struttura dei livelli. Il secondo, il piano narrativo, contiene invece tutti gli elementi in relazione alla Narrazione, quali dialoghi, testi o personaggi. L'appartenenza di un elemento ad un piano o all'altro dipende unicamente dalla sua funzione. Gli elementi polifunzionali, in genere in numero elevato nei videogiochi moderni, si situano quindi contemporaneamente su entrambi i piani, o meglio nello spazio definito dalla loro intersezione. La dicotomia tra Interattività e Narrazione si arricchisce così nel videogioco di un terzo elemento, il piano *ludonarrativo*”<sup>94</sup>.

---

<sup>94</sup> I. Fulco, *op. cit.*, p. 58 (corsivo dell'autore).

Nel piano ludico dunque sono presenti tutte quelle meccaniche basilari (definite dall'autore come unità ludiche elementari<sup>95</sup>) che permettono all'utente di eseguire potenziali dinamiche d'azione più o meno complesse a seconda dei casi: per esempio, in un simulatore di guida, per percorrere un tragitto da un punto A fino a un punto B con un determinato veicolo, l'utente deve controllare la sua vettura tenendo in considerazione alcune caratteristiche della stessa (accelerazione/decelerazione, velocità massima, distanza di frenata...) e i controlli per muoverla stabiliti a priori dagli sviluppatori. È proprio all'interno di questo piano che, generalmente, si colloca il *gameplay* di ogni titolo: Mauro Salvador lo definisce come il rapporto tra un "sistema formalizzato e chiuso, composto di regole vincolanti che ne strutturano in modo inequivocabile la fruizione"<sup>96</sup>, e un atto in cui "è l'intervento del giocatore che modifica l'universo di gioco dall'interno"<sup>97</sup> ad assumere importanza rilevante. Il sistema è alla base del *game*, inteso come insieme strutturato e regolato, mentre l'atto è alla base del *play*, inteso come gamma di azioni eseguibili entro i limiti delle regole consentite dal sistema.

Ma come si relazionano esattamente questi due poli? Al fine di rispondere a questa domanda, occorre comprendere meglio cosa si intende per sistema, e per farlo è utile chiamare sinteticamente in causa il concetto di simulazione videoludica, visto che, secondo Frasca:

"Simulare equivale a riprodurre un sistema (originario) per mezzo di un sistema secondario che conserva alcuni comportamenti del primo. Il termine chiave è "comportamento". La simulazione non conserva solo le caratteristiche – generalmente audiovisive – dell'oggetto di origine, ma ripropone anche un *modello del suo comportamento*. Il modello reagisce ad alcuni stimoli (input di dati, pressione dei tasti, movimenti dell'interfaccia) sulla base di precise condizioni"<sup>98</sup>.

Occorre precisare che i sistemi definiti dall'autore come originari possono essere sia reali o immaginari, perché l'obiettivo del sistema di riferimento per la simulazione è il funzionamento in virtù di certe logiche e regole; quest'ultime ne denotano le caratteristiche fondanti, capaci di guidare successivamente l'atto da parte dell'utente, a prescindere dunque dalla matrice reale o meno su cui si snoda un sistema. Come afferma Alinovi infatti, al fine di ottenere una congrua coerenza, "non ha importanza che la fisica che regge un determinato mondo di bit rispetti le leggi della fisica reale [...] ciò che conta è che in questi contesti fittizi le regole vengano applicate in maniera universale"<sup>99</sup>.

Aki Järvinen completa il ragionamento affermando che il sistema di riferimento per ogni simulazione videoludica si basa su tre assi: il primo riguarda il sistema secondario, ovvero quello che deve cercare

---

<sup>95</sup> *Ivi*, p. 60.

<sup>96</sup> M. Salvador, *op. cit.* 2013, p. 99.

<sup>97</sup> *Ivi*, p. 100.

<sup>98</sup> G. Frasca, "Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology", in B. Perron, M. J.P. Wolf (a cura di), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, Londra 2003, p. 223 (corsivo dell'autore, traduzione mia).

<sup>99</sup> F. Alinovi, *op. cit.*, p. 38.

di traslare “il comportamento del sistema di riferimento della simulazione”<sup>100</sup>; il secondo asse riguarda la rappresentazione, ovvero “il livello di segni che rappresenta il sistema con immagini animate e suoni”<sup>101</sup>; il terzo e ultimo asse invece riguarda l’interfaccia, cioè “gli schemi di input che consentono al giocatore l’accesso al sistema per mezzo della rappresentazione e, quindi, l’accesso alla simulazione stessa”<sup>102</sup>. Ed è proprio tramite l’interfaccia che l’utente ha la possibilità di interagire con la rappresentazione del sistema reale o immaginario alla base del testo videoludico, e quindi con l’orizzonte simulativo in toto, sancendo dunque il “passaggio” dal *game* al *play*, dunque l’esistenza del così detto *gameplay*, ossatura basilare del piano ludico.

Nel piano narrativo sono invece contenute tutte quelle porzioni, chiamate *cut-scenes*, che solitamente interrompono l’esplicita interattività dell’utente per consentire una progressione della trama scritta a priori dagli sviluppatori, diventando così, come afferma Rune Klevjer, “uno strumento efficace per veicolare le componenti narrative”<sup>103</sup>. Generate direttamente tramite il motore grafico implementato per le fasi ludiche, oppure (negli ultimi decenni) tramite particolari animazioni in CGI o anche recitate da attori dal vivo, queste scene/sequenze hanno generalmente il compito di presentare degli importanti snodi narrativi che portano l’utente a cambiare la sua tipologia d’interattività col testo videoludico, passando da una di tipo esplicito a una di tipo prettamente cognitivo/interpretativo. Lo stesso Klevjer afferma che tali sezioni non annullano il *gameplay* come potrebbe apparire di primo acchito, ma anzi lo integrano, poiché sanciscono il contesto narrativo entro cui si collocano le azioni dei personaggi, e in certi casi possono anche offrire al giocatore delle informazioni utili sulla prosecuzione ludica<sup>104</sup>. Per esempio, il protagonista di un ipotetico videogioco, dopo aver terminato un incarico all’interno del piano ludico grazie agli input del giocatore, potrebbe doversi spostare in un altro ambiente a molti chilometri di distanza insieme a un compagno d’avventure, e tale spostamento, con gli eventuali dialoghi insieme all’alleato che magari evidenziano gli obiettivi da compiere nel nuovo luogo, potrebbe essere appunto presentato sotto forma di una *cut-scene* a tutti gli effetti informativa. Se durante questo spostamento l’utente può intervenire sui dialoghi, scegliendo cosa dire all’alleato tra una gamma di opzioni, o magari fare certe azioni mentre i due parlano autonomamente, significa che è di fronte a una porzione contemporaneamente ludica e narrativa, quindi per l’appunto ludonarrativa, ovvero una porzione di racconto ludico.

---

<sup>100</sup> Aki Järvinen, “Elementi di simulazione nei videogiochi. Sistema, rappresentazione e interfaccia in Grand Theft Auto: Vice City”, in M. Bittanti (a cura di), *Gli Strumenti del Videogiocare. Logiche, Estetiche e (V)ideologie*, Costa & Nolan, Milano 2005, p. 49.

<sup>101</sup> *Ibidem*.

<sup>102</sup> *Ibidem*.

<sup>103</sup> Rune Klevjer, “Per una difesa delle *cut scenes*”, in M. Bittanti (a cura di), tr. it. di M. Bittanti, *op. cit.*, Roma 2008, p. 57 (corsivo dell’autore).

<sup>104</sup> *Ivi*, p. 58.

Il piano ludonarrativo può manifestarsi dunque sia lungo certe *cut-scenes* interattive, sia lungo sezioni più prettamente ludiche che, a seconda delle azioni dell'utente, modificheranno in seguito determinati aspetti della trama, condizionandone certi snodi più o meno rilevanti a seconda dei casi. Fulco, dopo la decostruzione sopra evidenziata, espone un modello ad applicazione universale di ogni racconto ludico, chiamato "modello PARS", che si snoda in: problema, azione, risoluzione, soddisfazione.

"Il problema è l'evento scatenante del racconto ludico. La situazione di equilibrio in cui si trova il giocatore durante il gioco viene destabilizzata dal concretizzarsi di un evento potenzialmente dannoso [...] L'azione è la reazione del giocatore al problema. Posto di fronte ad una situazione da risolvere, il giocatore ha l'istinto di reagire per evitare che la situazione di disequilibrio possa degenerare all'interno del videogioco [...] La risoluzione è l'obiettivo dell'Azione. Rappresenta la condizione da raggiungere per risolvere il problema, la situazione di riequilibrio a cui ambire [...] La soddisfazione è la 'ricompensa' che il giocatore riceve per aver risolto il problema. Rappresenta il motore all'interno del processo. Un primo spunto di soddisfazione, come naturale, può coincidere con il superamento stesso del problema e il ristabilirsi dello stato di equilibrio"<sup>105</sup>.

Questo modello può snodarsi sia lungo fasi ludiche che narrative, risultando dunque appropriato per comprendere un racconto ludico, fermo restando che ogni videogioco, come approfondirò in seguito, tende a distribuire le fasi di questo modello per variegare volte lungo la progressione, con l'obiettivo di donare soddisfazioni continue su una scala d'intensità potenzialmente crescente, cosa che lo riavvicina alla gratificazione ritardata tipica della narrativa seriale individuata in chiusura del capitolo precedente.

La tripartizione strutturale tra i vari piani illustrata in questo paragrafo non è stata evidente fin dall'inizio della storia dei videogiochi, ma è figlia della loro progressiva evoluzione tecnica e stilistica che, accanto all'iniziale interattività esplicita su cui si basa da sempre il piano ludico, ha affiancato la presenza di trame molto articolate nel piano narrativo, in certi casi capaci di rispondere anche a determinati input dell'utente, sancendo così l'esistenza del racconto ludico. Quest'ultimo aspetto risulterà fondamentale per questo elaborato, visto che rappresenta l'ossatura sulla quale si basano i videogiochi a episodi, e una delle linee guida all'interno del percorso storico che mi accingo a cominciare da questo capitolo, dunque non solo mirato a evidenziare tracce seriali all'interno di importanti esempi scelti tra una gamma molto ampia di titoli, ma anche a enfatizzare la progressiva presenza di narrazioni sempre più plasmabili dall'utente.

---

<sup>105</sup> I. Fulco, *op. cit.*, p. 69.

## 2.2 Tra azioni ripetute e sollecitazioni all'immaginazione

Sebbene siano presenti già negli anni Cinquanta alcuni isolati esperimenti di manipolazione su delle immagini in movimento per fini dimostrativi e d'intrattenimento<sup>106</sup>, è soltanto a partire dagli anni Settanta che, sotto la spinta propulsiva di due persone caratterialmente e professionalmente antitetici tra loro, nasce l'industria dei videogiochi. Da una parte c'è Ralph Baer, rigoroso ingegnere che nel 1972, mosso dall'idea di poter interagire con le immagini trasmesse da un televisore, avvalora l'immissione sul mercato della prima *console* casalinga al mondo, il Magnavox Odyssey, capace di riprodurre un set limitato di rudimentali videogiochi già compresi all'interno della piattaforma. Dall'altra parte c'è invece Nolan Bushnell, estroverso ingegnere che, insieme a un inizialmente piccolo team, fonda sempre nel 1972 la Atari, prima compagnia sviluppatrice di videogiochi, dedicata in un primo momento alla produzione di cabinati.

Già all'inizio degli anni '70 si declinano dunque due differenti contesti fruitivi riguardanti l'intrattenimento videoludico: da un lato quello privato tramite le *console* casalinghe collegabili al televisore, dall'altro quello pubblico tramite cabinati piazzati in apposite sale o comunque luoghi abbastanza grandi da poterli contenere. Mentre la creazione di Baer stenta a decollare, probabilmente a causa di una rivedibile campagna pubblicitaria (che sembrava lasciar trasparire che la *console* funzionasse soltanto su televisori di marca Magnavox) e di un numero limitato di giochi compresi nella piattaforma, Atari invece esordisce con un immediato successo grazie a uno dei titoli più famosi della storia del medium, ovvero la simulazione di ping-pong nata come semplice test per mettere alla prova il nuovo dipendente Allan Alcorn, chiamata per l'appunto *PONG* (Atari, 1972) e diventata il simbolo di un nuovo medium alla ribalta. In quel periodo la declinazione collettiva dell'intrattenimento videoludico sembra dunque avere nettamente la meglio nei confronti della sfera casalinga. Come evidenzia Andrea Babich:

“un quarto di dollaro rappresentava certo un investimento molto meno rischioso dei 75 dollari necessari a portarsi a casa l'Odyssey di Baer. Il formato casalingo era certo il futuro, ma si trattava di un futuro troppo distante, che non considerava la difficoltà psicologica, presso i giocatori, di creare uno spazio sotto la Regina Televisione per un nuovo, costoso, insidioso elettrodomestico”<sup>107</sup>.

---

<sup>106</sup> Tra questi, è lecito citare: *Nimrod* (Ferranti, 1951), costruito in occasione del Festival of Britain per dimostrare la potenza di calcolo dei nuovi computer; *OXO* (Alexander S. Douglas, 1952), che simulava una partita di tris; *Tennis for Two* (William Higinbotham, 1958), una arcaica simulazione tennistica pensata come passatempo per i visitatori del Brookhaven National Laboratory; *Spacewar!* (Steve Russell, 1962), considerato il primo videogioco della storia ad aver ottenuto una distribuzione al di fuori del contesto universitario in cui venne sviluppato.

<sup>107</sup> Andrea Babich, “AGLI ALBORI DEL MARKETING VIDEOLUDICO. Ingenuità, intuizioni e definizioni dei brand tra anni Settanta e Ottanta”, in A. Cavaleri (a cura di), *Videogiochi e marketing. Brand, strategie e identità videoludiche*, Unicopli, Milano 2010, pp. 67-68.

Ciò nonostante, nel giro di breve tempo, Atari capisce che può puntare a saturare il mercato videoludico riempiendo anche la sfera domestica, vista la generale insoddisfazione legata all'invenzione casalinga di Baer. Così, Bushnell e la sua crescente azienda iniziano a pensare alla creazione di una *console* in grado di superare le prestazioni dell'Odyssey e sancire l'attaccamento del pubblico anche alla sfera casalinga: sotto questa spinta propulsiva, nel 1977 debutta sul mercato Atari VCS<sup>108</sup>, una *console* in grado di funzionare con cartucce intercambiabili, e quindi di poter ospitare le creazioni di svariati sviluppatori sparsi per il mondo procrastinando così la longevità della piattaforma, non più limitata a un set incluso di brevi titoli. Il successo immediato di questa nuova *console* stabilisce ancor di più il predominio di Atari all'interno dell'industria sul fronte domestico. I primissimi anni dunque si caratterizzano per tanta curiosità verso questo nuovo medium, che non segna immediatamente la nascita di un linguaggio espressivo maturo da parte dei vari titoli, anche provando a guardarli scevri da tutte le innovazioni tecnologiche degli ultimi decenni: non a caso, Fulco parla appunto di “fase sperimentale” per indicare tale periodo di costanti esperimenti, in cui i videogiochi si basano essenzialmente su una sola dimensione all'interno del loro piano ludico.

“Definiamo dimensionalità ludica il numero di dimensioni spaziali che il giocatore ha necessità di valutare nel momento dell'[inter]azione. La dimensionalità ludica definisce la quantità di input direzionali che il giocatore deve gestire/valutare durante lo svolgimento di una fase di gioco. In questo modo determina (seppur in modo parziale) la complessità dell'azione”<sup>109</sup>.

Nonostante la semplicità ludica di questi titoli iniziali, tra i quali rientra anche il celeberrimo *PONG*, è lecito evidenziare un aspetto che segna già un collegamento con una delle caratteristiche peculiari delle produzioni seriali, ovvero la variabilità della costanza. Mark J.P. Wolf afferma che “l'esperienza videoludica può variare molto tra una partita e l'altra. Anche se il giocatore ha le giuste abilità, rimarranno comunque dei corsi d'azione o delle aree inesplorate pure dopo aver giocato svariate volte”<sup>110</sup>. Questa frase permette di iniziare a indagare come può plasmarsi la variabilità della costanza in ottica videoludica: un primo tassello, evidenziato implicitamente da Wolf quando parla di corsi d'azione, può essere visto nella relazione tra le meccaniche di base e le dinamiche di sviluppo potenziali presenti in ogni videogioco fin dagli albori del medium. All'interno del loro manuale citato nell'introduzione, Salen e Zimmerman affermano inizialmente che “ogni videogioco ha una meccanica principale. Essa è l'attività ludica essenziale che il giocatore ripete ancora e ancora nel

---

<sup>108</sup> Successivamente ribattezzata Atari 2600 per distinguerla dai molti modelli usciti negli anni Ottanta.

<sup>109</sup> I. Fulco, “La sindrome di Stendhal. Evoluzione dell'esperienza videoludica nel passaggio tra rappresentazione bidimensionale a rappresentazione tridimensionale”, in M. Bittanti (a cura di), *op. cit.* 2005, p. 100.

<sup>110</sup> Mark J.P. Wolf, *The Medium of the Video Game*, University of Texas Press, Austin 2001, p. 7 (traduzione mia).

videogioco”<sup>111</sup>, e aggiungono successivamente: “l’inclusione di variazioni ludiche era una strategia di *design* comune fin dai tempi delle prime console per videogiochi, come per esempio la Atari 2600”<sup>112</sup>. A riprova di questo ultimo concetto, i due autori si focalizzano sul classico *Breakout* uscito nel 1976: ideato da un giovanissimo Steve Jobs, il titolo si basa sul controllo di una piattaforma orizzontale che lancia una pallina a velocità crescente contro un blocco di mattoni con l’obiettivo di distruggerli tutti; nonostante la presenza di pochissimi ed essenziali input con cui muovere la piattaforma in basso allo schermo (sinistra o destra), la pallina ogni volta può prendere direzioni diverse a seconda dell’angolo di incidenza dei rimbalzi, e di conseguenza è praticamente impossibile ottenere due partite completamente identiche.

Fin dalla fase sperimentale, dunque, è possibile notare che un numero limitatissimo di meccaniche costanti afferenti al sistema (*game*), rappresenta la base per la sperimentazione di dinamiche variabili durante l’atto (*play*) potenzialmente illimitate. Salen e Zimmerman infatti affermano che anche “un semplice set di regole basilari applicate su un limitato set di oggetti in un sistema dona imprevedibili risultati”<sup>113</sup>. La variabilità potenziale dell’atto sulla base della meccanica costanza iniziale è dunque una caratteristica embrionale della prassi videoludica fin dagli anni Settanta, ed è chiaramente ancor più evidente in tutti quei titoli contemporanei che si basano su un numero vasto di meccaniche, che si concretizzano in un numero di dinamiche ancor più sconfinato.

La possibilità di sperimentare ogni volta delle partite diverse fin dai titoli d’esordio evidenzia un altro fondamentale legame tra la fruizione videoludica con quella seriale, ovvero la necessaria ripetizione. Come ho già esposto nel capitolo precedente, in ambito seriale la ripetizione si concretizza sia a livello testuale sia fruitivo, e anche in ambito videoludico incontra tali declinazioni: le costanti meccaniche basilari, infatti, stabiliscono implicitamente ciò che può o non può essere svolto nel successivo atto da parte dell’utente, ovvero le regole a cui deve sottostare. Salen e Zimmerman propongono un puntuale schema in grado di riassumere i tratti essenziali delle regole attinenti a qualsiasi forma ludica (video o non), dicendo che devono: limitare l’azione del giocatore; possedere chiarezza fin dall’inizio; essere mantenute senza alterazioni; essere condivise da chiunque si metta in gioco; sancire determinati vincoli con penalizzazioni ogni qual volta non vengono rispettate; e soprattutto essere ripetute<sup>114</sup>.

Quest’ultimo tratto evidenzia che l’utente, al fine di svolgere il suo atto variabile sulla base delle costanti possibilità consentite dal sistema, deve comunque tenere a mente un set di regole che trovano applicazione ripetuta per tutto l’arco della partita, mettendo in luce che la ripetizione è una

---

<sup>111</sup> K. Salen, E. Zimmerman, *op. cit.*, p. 312 (versione elettronica, traduzione mia).

<sup>112</sup> *Ivi*, p. 316 (corsivo degli autori, versione elettronica, traduzione mia).

<sup>113</sup> *Ivi*, p. 167 (versione elettronica, traduzione mia).

<sup>114</sup> *Ivi*, pp. 131-133 (versione elettronica).

caratteristica presente in ogni testo videoludico fin dagli esordi proprio a causa della natura costitutiva e necessaria della regolamentazione. In *Breakout*, per esempio, non è possibile andare incontro alla pallina con la piattaforma, visto che può muoversi solo lungo un'asse orizzontale, quindi l'utente deve necessariamente attendere la pallina senza farla cadere nel vuoto, e in tal caso, la meccanica alla base del movimento che risponde nell'interfaccia a due input diversi (spostamento a sinistra – spostamento a destra) dev'essere mantenuta costantemente, così come le regole correlate che determinano la base su cui la performance viene valutata (quindi, in questo caso, risulta migliore chi distrugge più mattoni nel minor tempo), al fine di consentire all'utente di sviluppare quelle abilità necessarie per ottenere punteggi migliori.

La ripetizione in ottica testuale è correlata a quella in ottica fruitiva: l'utente infatti viene spesso chiamato a ripetere delle fasi con l'obiettivo di imparare dai propri errori, per poi arrivare a una coordinazione oculo-manuale che gli consenta di padroneggiare la propria performance con naturalezza. Come del resto sottolinea Carlo Molina, “la ripetizione è la condizione tecnica per maturare le competenze epistemiche, cognitive e pragmatiche”<sup>115</sup> entro la quale il giocatore arricchisce costantemente la conoscenza del mondo virtuale. Grodal individua una chiave per comprendere l'esperienza videoludica in quella che lui definisce “estetica della ripetizione”, ovvero una serie di azioni ripetute che passano da eventuali difficoltà iniziali a gradi di familiarità sempre più alti, fino a raggiungere un concreto automatismo, proprio come può avvenire per l'apprendimento di determinate attività pratiche nella vita di tutti i giorni<sup>116</sup>. Posso aggiungere, citando Bittanti, che “l'essenza del videogame non è tanto l'interattività – nozione ambigua e abusata – ma l'iteratività, la ripetizione con sperimentazione. Il gioco ti consente di riprovare, di tentare nuovamente. Detto altrimenti: il videogioco è un dispositivo didattico, una macchina per imparare”<sup>117</sup>. La basilare caratteristica testuale della ripetizione, che trova riscontro anche nell'atto pragmatico dell'utente, è evidente già a partire dagli anni Settanta, specialmente all'interno della declinazione collettiva di questo medium. Infatti, i titoli sviluppati inizialmente per essere fruiti sui cabinati devono necessariamente stimolare i giocatori a inserire ripetutamente le monete per far sì che continuino a giocare migliorando i punteggi, enfatizzando così il necessario accumulo ripetuto sottostante a queste pratiche di utilizzo, mirate a far tesoro degli errori precedentemente commessi per ottenere risultati sempre migliori secondo il concetto dell'iteratività menzionato da Bittanti. Le partite infatti

---

<sup>115</sup> Carlo Molina, “LA CONVERSIONE TESTUALE NEL COMPUTER GAME”, in M. Bittanti (a cura di), *op. cit.* 2004, p. 147.

<sup>116</sup> T. Grodal “Stories for Eye, Ear, and Muscles. Video Games, Media, and Embodied Experiences.”, in B. Perron, M. J. P. Wolf (a cura di), *op. cit.*, p. 148.

<sup>117</sup> Armando Adolgo, “Enterprise: Voci dallo Spazio”, *Armandoadolgo.it ricreazioni e riscritture*, [http://www.adolgo.it/enterprise/matteo\\_bittanti.asp](http://www.adolgo.it/enterprise/matteo_bittanti.asp) (ultima visita: 22/12/2018).



rappresentano spesso una sfida contro la macchina, in cui l'obiettivo non è quello di sconfiggere la macchina stessa, ma di resistere il più tempo possibile prima dell'inevitabile *game over*.

Ciò è particolarmente evidente in uno dei simboli videoludici degli anni Settanta, *Space Invaders*, pubblicato nel 1978 dalla Taito, azienda sviluppatrice nipponica che sancisce l'avvento del Giappone all'interno dell'industria videoludica. *Space Invaders* chiama l'utente a difendersi a bordo di una navicella spaziale da una serie di alieni minacciosi, che scendono e sparano a velocità sempre più elevata verso il velivolo. Uscito inizialmente in versione per i cabinati e successivamente convertito in formato casalingo per funzionare su Atari VCS, questo videogioco può essere considerato rivoluzionario per vari motivi tecnici, tra cui la presenza degli effetti sonori come sottofondo. Ciò che mi preme evidenziare però sta proprio nell'inevitabilità del fallimento, visto che dopo un certo lasso temporale gli avversari iniziano ad aumentare vertiginosamente di numero e velocità al punto da rendere impossibile la sopravvivenza, soprattutto perché si rigenerano all'infinito, portando quindi allo stremo anche un ipotetico giocatore abilissimo. L'obiettivo infatti non è quello di sopravvivere all'inevitabile invasione, ma di resistere il più tempo possibile: tale finalità si inserisce perfettamente all'interno della pratica accumulatoria tipica dei cabinati, mirata a monetizzare incentivando la ripetizione dei vari giocatori per migliorare la loro destrezza e resistere sempre di più. La morte, in tal caso, e di riflesso nell'intero medium, è considerata inevitabile: premesso che in *Space Invaders* prima o poi deve arrivare il *game over*, se un giocatore vuole ritardarlo il più possibile deve comunque sparare per distruggere e uccidere.

Il concetto di morte in ambito videoludico riprende dunque su un piano concreto la sua naturale inevitabilità, ma al contempo ne maschera la paura perpetua del suo arrivo e la sua gravità contestualizzandola all'interno di un orizzonte simulativo, desacralizzandone al contempo la portata finale e donando così al giocatore la possibilità di ripetere, come se nulla fosse successo, un passaggio mal riuscito. Secondo Innocenti e Pescatore, nella narrativa seriale televisiva, e specialmente nei casi in cui la scomparsa di alcuni personaggi apre le porte alla presentazione di nuovi oppure si rivela essere non del tutto definitiva, grazie all'utilizzo di convenzioni quali i *flashback*, la morte diventa un importante elemento che

“entra a far parte di un sistema di risorse, e di sfruttamento di possibilità narrative che la serializzano, la dilatano. Del resto, questa forma di serializzazione della morte diventa evidente nei videogiochi, in cui le vite stesse possono essere enumerate e la fine prelude sempre a un nuovo inizio”<sup>118</sup>.

---

<sup>118</sup> V. Innocenti, G. Pescatore, *op. cit.* 2008, p. 63.

La morte del proprio simulacro virtuale, o in generale il fallimento, incentivano in ambito videoludico la ripetizione e, di conseguenza, la dilatazione dell'esperienza mirata a un processo di auto-miglioramento continuo: del resto, come evidenzia recentemente Jane McGonigal, rielaborando un'intuizione meno recente ma comunque pur sempre attuale di Bernard Suits in merito alla necessaria presenza di ostacoli nei giochi<sup>119</sup>:

“il successo dà piacere, ma ci lascia anche un vuoto, la perdita di qualcosa di interessante da fare. Se falliamo, e possiamo riprovare di nuovo, abbiamo ancora una missione. La vittoria tende a concludere il divertimento. E il fallimento invece? Lo tiene vivo”<sup>120</sup>.

In *Space Invaders*, la possibilità di protrarre infinitamente il tempo di resistenza della propria navicella tende a incentivare l'utente a rimettersi costantemente in gioco, evidenziando dunque la concreta inesistenza di una gratificazione conclusiva, ma una scala di soddisfazioni dipendenti dalle sue variabili azioni ludiche, che possono concretamente essere migliorate di continuo ottenendo nuovi record. “Giocare è un'attività essenzialmente seriale, caratterizzata da pratiche ritualistiche di ripetizione e variazione”<sup>121</sup>, sottolineano Denson e Jahn-Sudmann, evidenziando così che l'alternanza tra ripetizione e variazione, sussistente a partire dal piano ludico articolato tra meccaniche e correlate dinamiche, provoca una concreta ripetizione e variazione anche nella fruizione dell'utente, alla ricerca costante di gratificazioni sempre migliori. *Space Invaders*, già nel 1978, rappresenta dunque un corollario implicito di vari elementi attinenti a un testo seriale: dalla desacralizzazione della morte, al rapporto tra variabilità e costanza grazie al pedissequo rapporto tra meccaniche costanti e dinamiche variabili (applicate sì in questo capitolo a *Breakout* ma per l'appunto traslabili in ogni videogioco), fino alla protrazione della fruizione basata su schemi ripetuti, che rinviando la gratificazione potenzialmente all'infinito.

Per iniziare a indagare questa decade da un punto di vista narrativo, occorre chiamare in causa ancora Salen e Zimmerman, che suddividono la struttura narrativa videoludica tra incorporata ed emergente: nel primo caso, gli elementi narrativi sono presenti internamente al titolo e possono riguardare tutti gli aspetti comunemente afferenti a un piano narrativo (quali i personaggi, dialoghi, *cut-scenes* ecc...) che l'utente scopre progredendo; nel secondo caso, non esiste una vera e propria narrazione pre-scritta dagli sviluppatori, bensì una contestualizzazione narrativa a opera di ogni singolo giocatore sulla base della sua personale interazione col prodotto e sulla sua fantasia<sup>122</sup>.

---

<sup>119</sup> Bernard Suits, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Toronto University Press, Toronto 1978, p. 32.

<sup>120</sup> Jane McGonigal, *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World* (2011) / *La realtà in gioco. Perché i giochi ci rendono migliori e possono cambiare il mondo*, tr. it. di Virginio Sala, Apogeo, Milano 2011, p. 73.

<sup>121</sup> S. Denson, A. Jahn-Sudmann, *op. cit.*, p. 8 (traduzione mia).

<sup>122</sup> K. Salen, E. Zimmerman, *op. cit.*, pp. 371-412 (versione elettronica).

Facendo un excursus sui principali videogiochi usciti negli anni Settanta, di primo acchito può sembrare che l'elemento narrativo sia totalmente lasciato in disparte, visto che la fase sperimentale di questa decade si riferisce essenzialmente alla delineazione dei tratti caratteristici di un nuovo medium, allora fortemente incentrato sulla potenziale attrazione esercitata dalla possibilità di manipolare delle immagini in movimento su uno schermo per fini ludici<sup>123</sup>. Ciò nonostante, è possibile notare che la contestualizzazione narrativa viene comunque suggerita in vario modo agli utenti prima della loro performance grazie all'apparato paratestuale: sui cabinati di *Breakout* dell'epoca, per esempio, è visibile un carcerato che distrugge con un pugno un blocco di mattoni, nonostante l'astratta grafica del videogioco non marca la presenza di un personaggio dalle sembianze umane nel piano ludico (Figura 1)<sup>124</sup>.



Figura 1. Il cabinato di *Breakout* (Foto presente in Rete, scattata da un utente anonimo).

L'iconografica presenza di un personaggio disegnato sul cabinato può essere intesa come una semplice immagine a scopo illustrativo, che sottolinea l'azione principale della distruzione ripetuta,

---

<sup>123</sup> Non a caso, il libretto di istruzioni del Magnavox Odyssey, recita nella terza pagina: "Con l'Odyssey interagisci con la televisione, non ne sei solo spettatore!". Libretto consultabile al seguente link: [http://www.videogameconsolelibrary.com/images/Manuals/72\\_Magnavox\\_Odyssey-Manual.pdf](http://www.videogameconsolelibrary.com/images/Manuals/72_Magnavox_Odyssey-Manual.pdf) (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>124</sup> La maggior parte delle figure inserite in questo elaborato sono frutto di fotografie e istantanee di schermate personali scattate durante le mie sessioni di gioco. Le figure ricercate sul Web, quindi quelle in cui la fonte risale ad altre persone, saranno debitamente segnalate nella breve descrizione a corredo di ogni figura.

ma può anche essere intesa come il suggerimento di una possibile contestualizzazione narrativa facendo leva sulla fantasia stessa dell'utente, evidenziando così una narrazione emergente dalla sua immaginazione e dalla sua performance.

Ciò risulta ancor più evidente nell'occidentale *Gun Fight*, uscito nel 1975 e basato sul confronto tra due pistoleri: il cabinato originale mette in evidenza per l'appunto due cowboy, che vengono graficamente ripresi anche all'interno del videogioco stesso, in cui sono inseriti anche altri elementi ambientali quali rocce e cactus, oltre a una carovana, seppur con i limiti estetici dovuti alla tecnologia dell'epoca (Figura 2).



Figura 2. Facciata del cabinato di *Gun Fight* (Foto presente in Rete, scattata da un utente anonimo).

Come evidenziato da Chris Kohler, i personaggi di questo titolo, “avrebbero potuto facilmente possedere una personalità, dal momento che la gente conosceva l'aspetto dei cowboy, come agivano e perché avrebbero potuto iniziare a spararsi addosso”<sup>125</sup>. Anche in questo caso c'è dunque un processo di narrazione emergente che fa leva, secondo Kohler, non solo sulla fantasia dell'utente, ma anche sull'immaginario legato al western stabilito da altri settori d'intrattenimento. Lo stesso discorso può essere traslato su *Space Invaders*: fermo restando che chiama in causa navi spaziali, raggi laser e invasori alieni in un periodo costellato dal successo di produzioni cinematografiche come *Star Wars* (*Guerre Stellari*, G. Lucas, Lucasfilm, USA 1977) o *Close Encounters of the Third Kind* (*Incontri ravvicinati del terzo tipo*, S. Spielberg, EMI films, USA 1977), il cabinato del videogioco tratteggia, oltre alle astronavi, uno strano mostro dagli occhi minacciosi, che pur non presenziando nel *gameplay*

<sup>125</sup> Chris Kohler, *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life* (2005) / *POWER+UP. Come i Videogiochi Giapponesi Hanno Dato Al Mondo Una Vita Extra*, tr. it. di Fabio Cristì, Multiplayer.it Edizioni, Perugia 2009, p. 19.

vero e proprio, ben si sposa con la contestualizzazione di una ignota e inarrestabile minaccia, favorendo ancora una narrazione emergente dall'immaginazione dei singoli giocatori (Figura 3).



Figura 3. Il cabinato di *Space Invaders*, conservato presso il Museo del videogioco VIGAMUS, a Roma.

Anche Juul, nell'ambito della monografia menzionata nell'introduzione e incentrata sulla definizione dell'identità videoludica, posizionata idealmente in un punto di interscambio tra il mondo reale e quello di finzione, afferma che un titolo come *Space Invaders* è di per sé sufficiente per descrivere la base di un racconto fantascientifico con delle navicelle spaziali, completabile in seconda istanza dall'immaginazione di ogni singolo utente<sup>126</sup>.

Per trovare una narrazione incorporata nei videogiochi negli anni Settanta occorre fare riferimento a un particolare genere, quello delle avventure testuali, antesignane delle future avventure grafiche. Se nei casi sopra esposti l'utente viene chiamato a immaginare dei possibili racconti sulla base di titoli esperibili solo su un concreto piano ludico, nelle avventure testuali invece sussiste un'esplicita interattività con un emblematico piano narrativo, interamente snodato lungo molte righe di testo senza

<sup>126</sup> J. Juul, *op. cit.*, 2005, p. 135.

elementi grafici. L'utente è tenuto a leggere e scrivere continuamente, immaginando necessariamente il contesto fittizio in cui si svolgono le vicende, soprattutto quando è tenuto a impartire dei movimenti a un personaggio che però non vede concretamente. Per esempio: in *Colossal Cave Adventure*, primo esponente di questo genere immesso sul mercato nel 1976, il giocatore si trova inizialmente di fronte alla descrizione testuale del luogo in cui è collocato il suo esploratore senza nome, che ha l'obiettivo di trovare tre tesori nascosti in una pericolosa caverna. L'utente non vede graficamente nessun elemento sullo schermo, ma la sua immaginazione diventa un atto necessario ai fini del suo cammino, poiché in molte circostanze deve memorizzare la posizione di determinati oggetti all'interno di una mappa ambientale che, seppur non visualizzabile concretamente, è comunque presente (Figura 4).

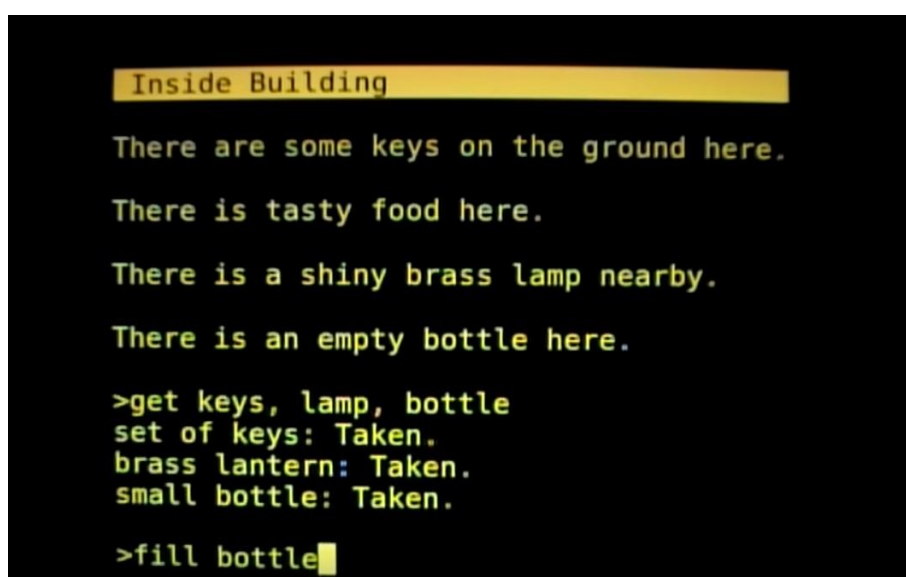


Figura 4. Una fase di gioco di *Colossal Cave Adventure*: le frasi precedute dal simbolo ">", sono quelle inserite manualmente dall'utente.

Per far procedere la narrazione incorporata, il giocatore deve interagire tramite un'interfaccia chiamata *Parser*, capace di recepire pochi e precisi input che devono essere digitati senza il minimo rifiuto, pena un'incomprensione dell'azione da parte del sistema con relative penalizzazioni. L'utente è dunque impegnato a capire come muoversi all'interno del piano narrativo, ma non esclusivamente su di esso, visto che la narrazione logicamente non si dipana da sola, ma soltanto grazie ai suoi input: c'è quindi un'attività ludica finalizzata al disvelamento narrativo sulla base delle digitazioni. Del resto, le pulsioni legate alla prassi videoludica individuate da Grodal esposte nel precedente capitolo possono anche essere applicate anche a un titolo per l'epoca antitradizionale come *Colossal Cave Adventure*, il quale evidenzia inoltre che la presenza di una narrazione incorporata non chiude necessariamente le porte a una narrazione emergente, visto che in tal caso la fantasia dell'utente è un atto doveroso al fine di intraprendere un corretto cammino.

*Colossal Cave Adventure* propone dunque un *gameplay* radicalmente differente rispetto agli altri classici usciti in quel periodo: mentre con i vari *PONG*, *Breakout*, *Gun Fight* e *Space Invaders* il giocatore si cimenta in sfide che evidenziano degli elementi grafici (seppur astratti) ma nessuna concreta narrazione all'interno, in *Colossal Cave Adventure* invece deve interagire con una trama presentata testualmente senza alcuna contestualizzazione grafica, e questa differenza strutturale, che stimola due approcci radicalmente differenti nei giocatori, è anche coadiuvata dal contesto ambientale in cui tali titoli vengono inizialmente distribuiti. Se i quattro videogiochi sopra menzionati vengono originariamente distribuiti in apposite sale da gioco, per poi trovare soltanto in seguito una conversione sulle piattaforme di gioco casalinghe<sup>127</sup>, *Colossal Cave Adventure* inizialmente esce su PDP-10, uno dei primissimi computer, per poi essere convertito in varie versioni pur sempre ancorate al settore dei PC. Da una parte ci sono dunque degli esponenti (quasi) esclusivamente incentrati sul piano ludico e una narrazione emergente che esigono prontezza di riflessi e azioni veloci da parte dei giocatori, prestandosi così alla fruizione in ambienti collettivi; mentre dall'altra parte c'è il nascente genere delle avventure testuali, che richiede una fruizione più lenta/ragionata all'utente e che incontra un terreno fertile all'interno del contesto domestico.

### 2.3 Riassumendo: la serialità videoludica negli anni Settanta

Negli anni Settanta, quindi, pur non essendoci ancora degli esponenti che si articolano al contempo su degli emblematici piani ludici e narrativi contestualizzati graficamente, né tanto meno delle forme di racconto ludico, sono comunque già presenti dei tratti formali accomunanti alla serialità narrativa, oltre alla stimolazione della fantasia degli utenti, spinta a stabilire degli orizzonti narrativi anche laddove non concretamente presenti. Trovano fin da questa decade una incisiva implementazione sul piano formale e fruitivo i principi della ripetizione e quello relativo alla variabilità della costanza, non solo intesa come la diversità degli atti che l'utente svolge naturalmente sulla base di regole fisse, ma anche al rapporto tra meccaniche basilari costanti e variabili dinamiche di sviluppo, che rappresentano quindi dei tratti embrionali del medium fin dagli anni Settanta. Questi aspetti concorrono ad avvalorare un altro principio seriale, ovvero quello della dilatazione, incentivata dalla teorica possibilità infinita di migliorare i propri punteggi. Come illustrerò in seguito, nel medium videoludico, i principi seriali della ripetizione, della variabilità della costanza e della conseguente dilatazione, verranno poi avvalorati da motivi non soltanto strettamente ludici. Vista la sporadica

---

<sup>127</sup> Giocando titoli simili su una *console* casalinga l'utente non si trova costretto a inserire delle monete per fare nuove partite, ma deve comunque fare i conti con due aspetti: il prezzo di vendita del videogioco, paragonabile a quello di un centinaio di monete utilizzabili nei cabinati; la qualità delle conversioni che, considerato l'hardware dell'epoca, non consente di avere su *console* dei titoli pedissequi a quelli esperibili in maniera più performante sui cabinati.



presenza di narrazioni incorporate, ravvisabile solo nel genere delle avventure grafiche, in questa decade non sono rintracciabili concreti tentativi di *worldbuilding*, così come resta assente per adesso la presenza di molteplici linee narrative e personaggi dall'identità definita e sviluppata a monte. Se da un lato è dunque possibile individuare già negli anni Settanta dei casi di serialità videoludica implicita, dall'altro lato mancano ancora totalmente dei videogiochi suddivisi esplicitamente in frammenti e pubblicati a cadenza periodica sul mercato, ovvero mancano dei casi di serialità videoludica esplicita, evidenziando altresì l'assenza del *work in progress* da un punto di vista produttivo, che però risulterà evidente già all'inizio degli anni Ottanta, come sottolineerò con un apposito esempio nel capitolo successivo.



## CAPITOLO 3 – LE NARRAZIONI INCORPORATE NEGLI ANNI OTTANTA

### 3.1 L'arrivo del piano narrativo

Gli anni Ottanta segnano l'inizio di una *golden age* per il medium videoludico, caratterizzato da un numero elevatissimo di titoli (e molte *console* casalinghe/portatili)<sup>128</sup> capaci di decretare il punto zero di generi ancora oggi esistenti. Dallo sperimentalismo degli anni Settanta, il medium videoludico arriva infatti a incidere fortemente i suoi connotati estetici e formali grazie ad alcuni titoli per l'epoca rivoluzionari (sia da un punto di vista ludico che narrativo), i quali possono essere racchiusi in quella che Fulco definisce la “fase bidimensionale”, ovvero “il periodo dell'evoluzione del *game design*, con giochi caratterizzati da meccaniche fino a *due dimensioni*”<sup>129</sup>.

Il primo passo si vede già nel 1980, quando le sale giochi vengono invase da uno dei più celebri esponenti di questo medium, fautore di innumerevoli seguiti e successivamente convertito per tutte le principali piattaforme domestiche: *Pac-Man*. Ideato da Toru Iwatani, questo titolo, basato sul continuo accumulo di cibo all'interno di un labirinto sotto il costante inseguimento di fantasmi, può essere considerato il primo videogioco con dei personaggi definiti da un nome e dei minimali comportamenti. Per esempio, il fantasma rosso Shadow, cerca sempre di inseguire il protagonista proprio come se fosse la sua ombra<sup>130</sup>. In questa sede comunque è importante sottolineare un altro fattore che rende *Pac-Man* rivoluzionario, ovvero la presenza di brevi *cut-scenes* dopo ogni livello, che richiamano alcune regole esperibili durante il piano ludico per costruire delle gag. Sebbene l'obiettivo principale del titolo resta quello di mangiare tutto il cibo evitando i nemici, in alcuni momenti è possibile raccogliere dei gadget per inseguire e mangiare gli avversari che a quel punto cercano di scappare, e le *cut-scenes* riprendono proprio questa fase, mostrando prima Pac-Man che fugge da un fantasma da destra a sinistra dello schermo, e poi il fantasma inerme che invece scappa da sinistra a destra inseguito dal solito Pac-Man ingigantito. Le *cut-scenes* richiamano dunque una fase di *gameplay* per costruirci degli sketch non interattivi esplicitamente, che consentono agli utenti di riposarsi per qualche secondo tra un livello e il successivo, oltre ad accendere potenzialmente la loro immaginazione su un'ipotetica trama a corredo, favorendo una narrazione emergente.

Nello stesso anno anche le avventure testuali compiono un importante passo in avanti: *Mystery House* (Sierra On-Line Systems, 1980), ideato dai coniugi Williams e basato sulla ricerca di un misterioso

---

<sup>128</sup> Tra le *console* domestiche di particolare rilievo in questo decennio, è lecito citare: ColecoVision, Nintendo/Famicon, Sega Master System, Sega Mega Drive/Genesis; sul fronte del personal computer, rilevanza notevole assumono i vari esponenti della serie Commodore; mentre fra le *console* portatili, il decennio si chiude con il confronto tra il GameBoy e l'Atari Lynx.

<sup>129</sup> I. Fulco, *op. cit.* p. 107 (corsivi dell'autore).

<sup>130</sup> Marco Accordi Rickards, *Storia del videogioco. Dagli anni Cinquanta a oggi*, Carocci, Roma 2014, p. 51.

assassino all'interno di una villa, rappresenta la prima avventura testuale ad affiancare delle stilizzate immagini a corredo dei testi, e l'apripista di una serie di importanti titoli sviluppati dall'allora neonata Sierra, una delle due principali compagnie sviluppatrici di questo genere (l'altra, la Lucasfilm Games, verrà introdotta poco più avanti). Già nel 1980 si assiste dunque a una maturazione di alcuni esperimenti visti nel decennio precedente, con la presenza di fasi non esplicitamente interattive e l'affinamento tecnico di un particolare genere incentrato sulla narrazione incorporata grazie all'aggiunta di monocromatici disegni (Figura 5).



Figura 5. Schermata iniziale di *Mystery House*, in cui viene mostrato lo stilizzato disegno della casa in cui avviene la vicenda.

Per ottenere una concreta realizzazione di un piano ludico e narrativo occorre andare all'anno successivo, il 1981, segnato dal successo planetario di un altro titolo epocale, *Donkey Kong*, portatore della creatività di uno dei *game designer* più famosi al mondo, Shigeru Miyamoto. Scrive Kohler a proposito del primo lavoro di Miyamoto:

“era il primo videogame in cui il processo di design cominciava con una storia [...] i personaggi, il loro aspetto e i loro scopi furono le prime cose a essere create, seguite solo in un secondo momento dalla struttura di gioco, realizzata tenendo in mente quegli aspetti”<sup>131</sup>.

<sup>131</sup> C. Kohler, *op. cit.*, p. 38.

Il titolo infatti si apre con una *cut-scene* in cui il gorilla Kong rapisce la bella Pauline per trasportarla in cima a un ipotetico palazzo: il giocatore controlla Jumpman, un baffuto eroe (l'iconico Mario), che deve raggiungere l'amata evitando gli oggetti lanciati dal nemico. Ogni volta che crede di essere arrivato alla conclusione, si avvia un'altra breve *cut-scene* in cui il gorilla rapisce nuovamente la ragazza portandola ancora più in alto, costringendo così l'eroe improvvisato a una nuova scalata, fino a quando, dopo quattro livelli, arriva l'atteso ricongiungimento celebrato da una *cut-scene* finale che vede Jumpman riunirsi con Pauline e il gorilla precipitare nel vuoto. Ogni livello, pur rammentando la matrice comune del *gameplay* con delle piattaforme da scalare, presenta strutture e pericoli differenti oltre agli oggetti lanciati dal gorilla, favorendo dunque delle variazioni di uno schema ludico inizialmente costante. Se negli esponenti degli anni Settanta il rapporto tra meccaniche costanti e dinamiche variabili si leggeva tenendo in considerazione le interazioni dell'utente con un unico livello perpetuo, in *Donkey Kong* questo rapporto viene incentivato da una pluralità di livelli che, con alcune variazioni strutturali, stimolano l'utente a comportarsi diversamente in base al luogo in cui agisce, pur nei limiti consentiti dal sistema.

Zone e singoli livelli di un qualsiasi videogioco possono infatti essere considerati come varie unità spazio-temporali all'interno di una costante matrice più grande che li contiene, proprio come avviene in un qualsiasi prodotto seriale dipanato su più frammenti che mantiene intatte alcune caratteristiche costanti ma ne varia altre di volta in volta. Come evidenziato recentemente da Evan Skolnick, per l'appunto: "i livelli di gioco organizzano le idee ed esperienze entro discreti, contenuti e assimilabili frammenti. Sono generalmente progettati per avere una loro autonomia, fornendo una soddisfacente unità d'intrattenimento. Allo stesso tempo, si collegano insieme per formare una più larga esperienza"<sup>132</sup>. Per rimarcare il concetto, l'autore afferma che:

"i livelli di un gioco sono spesso come gli episodi di una serie TV, specie in presenza di una struttura narrativa. Mentre alcuni personaggi e archi narrativi attraversano molteplici episodi o stagioni, ogni singolo episodio generalmente contiene il suo conflitto che è introdotto nei pressi dell'inizio, ed è risolto nell'arco dello stesso frammento di sessanta minuti"<sup>133</sup>.

I quattro livelli di *Donkey Kong* possono essere appunto considerati come micro-unità all'interno di un insieme più grande formato dalla somma delle loro parti, in cui il termine di ognuna stimola la prosecuzione nella successiva, fino al reale epilogo che chiude la narrazione a corredo del piano ludico. Difatti, pur non presentando la possibilità di interagire col piano narrativo, ogni livello può essere ludicamente riconducibile al "modello PARS", relegato nei primi tre livelli a una soddisfazione

---

<sup>132</sup> Evan Skolnick, *Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques*, Watson-Guptill, New York 2014, p. 140 (versione elettronica, traduzione mia).

<sup>133</sup> Ivi, p. 147 (versione elettronica, traduzione mia).

di pochi secondi, per poi ripartire con un nuovo problema nel frammento successivo, e stimolare nuovamente l'azione dell'utente mirata alla risoluzione finale.

A differenza dei titoli usciti fino a quel momento, *Donkey Kong* si caratterizza per un concreto piano ludico e un altrettanto concreto piano narrativo, basato su una narrazione incorporata che, pur nella sua semplicità, giustifica le azioni dei tre personaggi all'interno della millenaria struttura aristotelica suddivisa in tre atti, articolata su un inizio (la *cut-scene* iniziale), uno svolgimento (le azioni di Jumpman per raggiungere Pauline), e una fine (il ricongiungimento conclusivo tra i due innamorati dopo la sconfitta del gorilla)<sup>134</sup>. In questo caso la gratificazione ritardata esposta a conclusione del primo capitolo trova concreto compimento sia da un punto di vista ludico che narrativo: un ipotetico utente nel 1981 di fronte a questo nuovo titolo potrebbe infatti immaginare di riabbracciare definitivamente l'amata una volta arrivato già alla prima sommità, e in effetti questa illusione è incentivata per pochi secondi grazie alla presenza di un cuore tra i due fidanzati, salvo l'arrivo di una nuova *cut-scene* che vede il gorilla effettuare un nuovo rapimento spezzando il cuore ai due, rimandando quindi la gratificazione legata al loro ricongiungimento. Il PN di base, fondato sul raggiungimento concreto dell'amata, sembra esaurirsi già alla fine della scalata nel primo livello, che si svela però essere parte di una catena più lunga di altre scalate, rivelandosi altresì uno dei PN d'uso necessari alla definitiva salvezza di Pauline e alla sconfitta del gorilla.

È adesso giusto sottolineare che, all'interno del medium videoludico, la concatenazione dei PN d'uso fino al raggiungimento del PN di base, così come la ridefinizione di un PN base in uno dei vari PN d'uso, non dipende soltanto da una strutturazione a monte del piano narrativo, ma anche dall'esplicita interattività del giocatore nel piano ludico. Come sottoscrive Agatha Meneghelli all'interno di una monografia incentrata sulla sistematizzazione in ottica videoludica delle teorie semiotiche di Courtés e Greimas:

“la presenza di un punto di vista temporalmente situato, da cui il giocatore interpreta le azioni e gli eventi del gioco in relazione al presente dell'atto di gioco (e al passato e al futuro che si stagliano in quel momento) cambia la natura della programmazione temporale: l'ordine cronologico e pseudo-causale delle azioni raccontate non corrisponde più alla mera inversione dell'ordine logico tra i PN. In altri termini le relazioni pseudo-causali tra i PN cambiano nel corso dell'interazione e quello che appare sul momento come un PN di base può rivelarsi in seguito un PN d'uso”<sup>135</sup>.

La temporalità narrativa si lega dunque indissolubilmente a quella ludica, anche quando non c'è un piano ludonarrativo. Meneghelli prosegue dicendo testualmente che, in merito ai videogiochi usciti a cavallo tra gli anni Settanta e Ottanta:

---

<sup>134</sup> Per maggiori informazioni, consultare: Aristotele, *Poetica* (334-330 a.C.), tr. it. di Domenico Pesce, Bompiani, Milano 2000.

<sup>135</sup> Agata Meneghelli, *Time Out. Come I videogiochi distorcono il tempo*, libreriauniversitaria.it, Padova 2013, pp. 46-47.

“la storia condensata in un PN principale estremamente scheletrico, nell’atto di gioco si dilata e diviene sempre più complesso mediante un’accumulazione progressiva a crescente di micro-PN d’uso che, seppur funzionali al raggiungimento del PN di base, non sono meno rilevanti per la progressione della storia partita [...] questi micro-PN d’uso sono azioni fatali, cioè dotate di un elevato tasso di rischio, capaci di interferire in modo determinante sul normale svolgersi degli eventi e le cui conseguenze sono incerte”<sup>136</sup>.

Il raggiungimento del PN base passa dunque vari PN d’uso che possono dilatarsi non solo a causa dell’organizzazione a monte del piano narrativo, ma anche in relazione alle singole abilità del giocatore, portato a compiere un accumulo seriale di azioni basilari (come quella di evitare un pericolo) ma pur sempre vincolanti per raggiungere l’obiettivo conclusivo. Infatti, le quattro fasi che compongono uno schema narrativo secondo Courtés e Greimas, se da un lato possono essere applicate internamente a ogni videogioco che presuppone una narrazione incorporata lungo un piano narrativo (in cui il Soggetto, generalmente, corrisponde con il protagonista controllato dal giocatore), possono anche riguardare il piano ludico, la cui esistenza, pur essendo individuabile all’interno di ogni struttura videoludica, presuppone la necessaria presenza di un giocatore motivato a proseguire la sua attività. L’utente, similmente a un Soggetto che cerca raggiungere il suo auspicato Oggetto di valore lungo le varie fasi di una narrazione, acquisisce dunque varie competenze in grado di permettergli di svolgere una performance adeguata e finalizzata a ricevere una sanzione positiva<sup>137</sup>.

Tornando a *Donkey Kong*, è dunque presente la suggerita speranza di un finale a ogni incontro, che invece conduce a un altro livello con nuove sfide più ardue da superare, ponendo il giocatore in un costante stato di suspense misto a curiosità, dovuto anche al potenziale ma lecito interrogativo sulla concretezza, o meno, della presenza di un vero finale: la domanda che campeggia prima di ogni livello recita infatti “quanto in alto puoi arrivare?”. Una frase simile, in quel periodo caratterizzato da molti titoli fondati su uno scontro a conclusione già sancita tra l’utente e la macchina, avrebbe potuto lasciar immaginare che non ci fosse un vero epilogo se non dovuto alle abilità del singolo giocatore. Invece, dopo quattro livelli, arriva la gratificazione che chiude con il lieto fine la narrazione incorporata, sancendo una sorpresa a tutti gli effetti per un videogioco originalmente pubblicato su dei cabinati all’epoca.

A differenza di quanto evidenziato per esempio con *Space Invaders*, nel caso di *Donkey Kong* la concreta esistenza di un epilogo nel piano narrativo sottolinea la presenza di una gratificazione

---

<sup>136</sup> *Ivi*, p. 122.

<sup>137</sup> Il semiologo Massimo Maietti ha scritto nel 2004 un volume (di recente pubblicato in una nuova edizione) interamente dedicato alla lettura semiotica dei videogiochi, in cui è ovviamente compresa l’applicazione dello schema narrativo canonico di Courtés e Greimas nei confronti della testualità videoludica. Per approfondimenti, consultare: M. Maietti, *Semiotica dei videogiochi*, Unicopli, Milano 2017.

“finale” che sopraggiunge dopo altre più brevi: le virgolette però sono d’obbligo, perché i giocatori hanno comunque la possibilità di fare punteggi più o meno alti durante le varie scalate<sup>138</sup>. Di conseguenza, la presenza di un piano narrativo con determinati avvenimenti stabiliti a priori, quindi costanti, non intaccano la potenziale variabilità infinita dei punteggi ottenibili tramite le interazioni sul piano ludico. In questo caso i due piani sono chiaramente separati, ma comunque *Donkey Kong* resta un titolo importante non solo da un punto di vista storico, visto che segna la nascita di un genere (il *platform*) ancora oggi esistente, ma anche alla luce del presente elaborato. Il titolo di Miyamoto rappresenta appunto un corollario delle sperimentazioni narrative svolte fino a quel momento in ambito videoludico, esibendo graficamente dei personaggi definiti da un nome che si muovono all’interno di una narrazione incorporata tramite apposite scene di intermezzo tra le fasi ludiche, oltre a presentare delle gratificazioni dosate lungo vari frammenti che lo avvicinano a una lettura implicitamente seriale.

Lo stesso *gameplay* verrà notevolmente ampliato e perfezionato nel 1985 in vista del titolo più venduto degli anni Ottanta, ovvero *Super Mario Bros.*<sup>139</sup>, capace di riaccendere la passione per il medium anche nel contesto americano dopo la brusca crisi del 1983, dovuta principalmente a una sovrabbondanza di offerta e titoli dal discutibile valore qualitativo<sup>140</sup>. *Super Mario Bros.* si incentra sul cammino dell’idraulico Mario impegnato nell’attraversamento di otto “mondi”, ognuno dei quali suddiviso in quattro livelli, per ricercare e salvare la Principessa Peach dalle grinfie del malvagio Bowser: ogni volta che Mario arriva alla fine di un mondo si deve scontrare con Bowser, il quale si rivela però un sosia dell’originale, con un personaggio a seguito (il servitore Kinopio) che ringrazia il protagonista per le azioni intraprese dicendogli che la principessa è rinchiusa in un altro castello. Il reale PN di base, relativo alla definitiva salvezza della principessa per mezzo delle azioni del protagonista, viene quindi costantemente rinviato grazie a una serie di PN d’uso: la costante presenza di Kinopio che, alla fine di ogni apparente corsa alla salvezza dell’amata, rivela all’eroe di continuare la sua ricerca in altri luoghi, incentiva la dilatazione dell’avventura rimandando la gratificazione finale del giocatore.

Questa struttura inoltre pone un’enfasi ancor maggiore sulla variabilità della costanza, visto che ogni livello, pur mantenendo dei tratti accomunanti (il raggiungimento conclusivo di un palo su cui è issata

---

<sup>138</sup> Il punteggio viene calcolato sia in base alla velocità della scalata che alla rottura di alcuni ostacoli grazie a un apposito martello che Jumpan può raccogliere.

<sup>139</sup> A differenza di quanto avviene in *Donkey Kong*, strutturato su schermate fisse, in *Super Mario Bros.* invece c’è la possibilità di spostarsi a sinistra/destra degli ambienti causando lo *scrolling* dello schermo che segue gli spostamenti del personaggio all’interno di spazi costruiti sulla base delle sue soggettive capacità motorie, non a caso definiti da Enzo D’Armenio come spazi soggettivanti. Per approfondimenti, consultare: Enzo D’Armenio, *Mondi Paralleli. Ripensare l’interattività nei videogiochi*, Milano, Unicopli, 2014, pp. 88-106.

<sup>140</sup> L’apice di questo fallimento, da non confondersi con la causa, è da sempre stato additato all’adattamento videoludico del celebre film di Steven Spielberg, *E.T.* (Atari, 1982), sviluppato con tempistiche improponibili (cinque settimane) per uscire in occasione delle festività natalizie.

una bandiera per esempio) si differenzia dal precedente nella morfologia ambientale (ci sono luoghi immersi nel verde, altri innevati e altri ancora subacquei, con tanto di strade e percorsi segreti per ottenere dei bonus). Del resto, come affermano Salvador e Pellitteri, *Super Mario Bros.* è “il più lungo videogame mai realizzato fino a quel momento, talmente complesso da richiedere un processore supplementare nella cartuccia, ed è dotato di una profondità narrativa tale da indurre Nintendo a contestualizzare la trama nel manuale di istruzioni”<sup>141</sup>. Infatti, a differenza di quanto visto in *Donkey Kong*, sviluppato dapprima per le sale giochi e poi convertito per le piattaforme casalinghe, *Super Mario Bros.* viene invece ideato dal solito Miyamoto come un titolo da rilasciare fin da subito sull’allora neonata console Nintendo (Famicon in Giappone). Si tratta di un passo importante, che inizia a manifestare una progressiva maggiore attenzione verso le console casalinghe a discapito delle sale giochi, le quali perderanno il loro ruolo centrale nell’industria nel corso degli anni successivi, quando le piattaforme domestiche diventeranno sempre più potenti a livello di hardware. A metà anni Ottanta le potenzialità delle piattaforme casalinghe restano comunque ancora inadeguate per l’implementazione di elaborate *cut-scenes*: ciò provoca l’accomunante scelta di rendere il manuale di istruzioni uno strumento funzionale alla contestualizzazione narrativa, proprio come accade in *Super Mario Bros.*, in cui il libretto incluso nella confezione descrive l’orizzonte narrativo e gli aspetti caratteriali dei personaggi incontrabili<sup>142</sup>. I videogiochi casalinghi di questo periodo, dunque, oltre a manifestare concretamente il loro piano ludico, possono essere inquadrati nella loro narrazione incorporata soltanto se considerati nell’insieme della componente paratestuale all’interno delle confezioni in cui vengono venduti, ed è proprio sulla base di questa prassi che è possibile adesso inquadrare uno dei primi esempi di serialità narrativa esplicita all’interno del medium videoludico.

### 3.2 I primi esempi di serialità videoludica esplicita

Fin dall’inizio degli anni Ottanta cominciano a manifestarsi dei modelli espliciti di pubblicazione e fruizione seriali nel settore videoludico, attinenti nello specifico al genere delle avventure testuali: *Zork*, sviluppato dalla Infocom nel 1980 con l’obiettivo di rendere più complessi e articolati gli input che l’utente può digitare tramite l’interfaccia *Parser*, si rivela fin dai primi test troppo pesante per funzionare sui computer dell’epoca. La possibilità di scrivere intere frasi complete di congiunzioni, preposizioni e aggettivi per condurre il protagonista senza nome fuori da un pericoloso labirinto recuperando dei tesori, da una parte rende *Zork* un caso unico nel suo genere, dall’altra costringe gli

<sup>141</sup> Marco Pellitteri, Mauro Salvador, *Conoscere i videogiochi. Introduzione alla storia e alle teorie del videoludico*, Tunuè, Latina 2014, p. 49.

<sup>142</sup> Nintendo, “Super Mario Bros. Instruction Booklet”, *Digitpress.com*, <http://www.digitpress.com/library/manuals/nes/Super%20Mario%20Bros.pdf> (ultima visita: 22/12/2018).

sviluppatori a frammentarne la pubblicazione per permetterne un corretto funzionamento. Nel 1980 viene quindi pubblicato il primo episodio, che proseguirà negli immediati due anni successivi con altri due episodi mirati a completare un titolo inizialmente concepito come unitario ma poi diventato seriale per esigenze tecniche. La ricerca dei venti tesori e la fuga dell'eroe dal labirinto si dipana lungo l'arco dell'intera trilogia, visto che il primo episodio si conclude dopo aver trovato la prima metà del bottino e delle istruzioni che conducono l'eroe in una misteriosa carriola, il secondo termina di fronte a una scala dopo aver trovato l'altra metà dei tesori, mentre il terzo si concentra sulla fuga finale dal labirinto.

Ogni episodio, salvo quello realmente conclusivo, rimanda il proseguimento narrativo a quello successivo tramite un *cliffhanger*, tecnica ampiamente utilizzata nelle narrazioni seriali per sospendere il racconto in un punto di massima tensione posticipandone la risoluzione e stimolando di conseguenza la curiosità dei fruitori, che in attesa della prosecuzione possono giocare idealmente con l'orizzonte narrativo immaginandone potenziali sviluppi, evidenziando così una dilatazione potenziale dell'intrattenimento anche dal fuori della fruizione diretta.

È interessante notare che il primo esponente di serialità esplicita provenga dal genere delle avventure testuali, ovvero dalle fondamenta su cui si svilupperanno le avventure grafiche, a sua volta genere centrale nella grande maggioranza dei videogiochi serialmente espliciti al giorno d'oggi. Laurel, all'interno della sua dissertazione dottorale scritta a metà degli anni Ottanta, afferma che la struttura episodica sembra intelaiarsi per natura col genere delle avventure testuali, in quanto fortemente focalizzate sul piano narrativo, il quale risulta infatti preponderante in *Zork*<sup>143</sup>. Per far proseguire la narrazione incorporata in questo caso l'utente deve giocare all'interno di un sistema che, nonostante possa all'apparenza contemplare molteplici percorsi per arrivare a ogni obiettivo, in realtà ne connota soltanto uno valevole per la corretta prosecuzione, mentre tutti gli altri, prima o poi, conducono alla morte. Di conseguenza, citando ciò che scrivono Michele Giannone e Michaela Romanini, all'interno del genere delle avventure testuali, "la performance viene a costituirsi come una vera e propria indagine, e le abilità richieste sono quanto di più distante dall'azione: intuito, spirito d'osservazione, capacità d'analisi, skill deduttive e pazienza"<sup>144</sup>. La totale assenza di elementi grafici-sonori nel caso di *Zork*, così come in tutti gli esponenti di questo genere, richiede quasi embrionalmente l'utilizzo di qualche strumento ulteriore esterno, come carta e penna, per aiutarsi nella resa visiva della mappa ambientale in cui si muove il protagonista, onde evitare di commettere gli stessi errori a ogni nuova performance. L'alto tasso punitivo serve dunque per stimolare l'utente a fare uno sforzo ulteriore alla

---

<sup>143</sup> Brenda Laurel, *Toward the Design of a Computer-based Interactive Fantasy System*, Ohio State University, Ohio 1986, pp. 74-81.

<sup>144</sup> Michele Giannone, Michaela Romanini, *CIAK! SI GIOCA. Il rapporto tra cinema e videogiochi*, Universitalia, Roma 2012, p. 112.



pratica ludica diretta, inducendolo così a integrare nell'orizzonte di finzione tutti quegli elementi non presenti nella vera e propria narrazione incorporata che sorregge anche la gratificazione legata alla progressione. Se infatti nella maggioranza degli esponenti videoludici visti fino ad ora l'utente viene premiato per l'incremento di un punteggio o la sconfitta di avversari virtuali, all'interno di un titolo come *Zork*, o come nel caso di *Colossal Cave Adventure* visto nel precedente capitolo, l'utente viene incentivato a procedere grazie alla narrazione incorporata, svelabile anche grazie al suo intervento cognitivo esterno alla fruizione diretta.

La centralità della narrazione, così come la possibilità di giocare direttamente o indirettamente con essa, secondo dei ritmi tendenzialmente più dilatati rispetto ad altri esponenti più improntati sulla frenesia dei movimenti, appare un tratto essenziale del genere delle avventure testuali, e risulterà presente anche nelle varie avventure grafiche che invadono il medium videoludico negli anni Ottanta. Le avventure grafiche di cui parlerò in questo elaborato, infatti, rispetto a quelle testuali, aggiungono sempre più elementi per donare una più particolareggiata contestualizzazione grafica e sonora alla narrazione incorporata, oltre a un progressivo incremento di meccaniche e correlate dinamiche ludonarrative, ma mantengono tendenzialmente quel ritmo dilatato sancito dalle avventure testuali, necessario per consentire all'utente di ragionare e risolvere varie tipologie di enigmi ed essere premiato dalla prosecuzione narrativa.

Poco dopo il caso di *Zork*, è registrabile anche la prima pubblicazione seriale pianificata come tale, quindi non relegata a esigenze tecniche: si tratta di *Swordquest*, rilasciato tra il 1982 e il 1983 ma rimasto ancora oggi incompleto. Sviluppato da Atari per essere pubblicato sulla console VCS, il titolo si concentra sul cammino di due gemelli che vedono l'omicidio dei loro nobili genitori da parte di un tiranno intimorito di perdere il potere del suo regno. La trama del videogioco seriale avrebbe dovuto articolarsi in quattro episodi, ognuno dei quali incentrato su uno dei quattro Elementi (*Earthworld*, *Fireworld*, *Waterworld*, *Airworld*), allegando nella confezione di ogni uscita anche un poster e un fumetto che, oltre a descrivere l'orizzonte narrativo, avrebbe contenuto alcuni enigmi da risolvere sulla base delle azioni effettuate sul piano ludico, donando anche indizi su come proseguire in certe fasi. Una volta risolti, i fumetti potevano essere inviati alla sede di Atari, che avrebbe selezionato i giocatori migliori di ogni episodio per una competizione dalla quale ne sarebbe uscito vincitore soltanto uno, portandosi a casa circa 25 mila dollari, mentre i vincitori dei quattro episodi si sarebbero poi sfidati in una finale definitiva, con in premio una spada rifinita da pietre preziosissime.

*Swordquest* è dunque un altro titolo che evidenzia la comune tendenza dei prodotti videoludici degli anni Ottanta destinati alle console casalinghe, ovvero l'inclusione di manuali in grado di esporre un'ossatura narrativa che, per motivi tecnici, sarebbe complessa e dispendiosa da inserire tramite articolate *cut-scenes* all'interno dei videogiochi veri e propri. In tal caso, i manuali e i fumetti non

solo forniscono le istruzioni sulle meccaniche di gioco o il *background* dei personaggi, ma una serie di indizi senza i quali risulterebbe impossibile completare i vari episodi, che apparirebbero come una successione incomprensibile di immagini.

La caratteristica che mi preme sottolineare maggiormente sta nel *work in progress* alla base del suo sviluppo: poco sopra, nella breve descrizione del titolo, ho usato il condizionale perché *Swordquest* resta tutt'oggi formato da tre episodi e non dai quattro pianificati. L'ultima parte infatti, *Airworld*, resta concretamente inesistente a causa della crisi del mercato videoludico negli Stati Uniti del 1983, che intacca in particolar modo proprio la Atari, portandola a un inesorabile declino e impedendole di terminare il progetto pluriennale. *Swordquest*, nonostante sia a conti fatti un prodotto incompleto, resta comunque un tassello rilevante per questo elaborato, visto che rappresenta il primo titolo pensato per essere distribuito a più riprese, sia sulla base di una mobilitazione dei giocatori, sia su un lavoro continuativo degli sviluppatori lungo l'arco temporale della distribuzione. Duplice processo che, ovviamente, può evidenziare rischi dovuti a contrattempi di varia natura che ne ritardano o, come in questo caso, impediscono la conclusione. In altre parole, un esempio che sottolinea gli emblematici aspetti di un qualsiasi testo seriale, ovvero, come dice Dall'Asta, "la sua natura di testo durativo, cumulativo, e distribuito nel tempo"<sup>145</sup>.

### 3.3 Piani narrativi interattivi

Il 1983 è anche l'anno dell'uscita di un titolo d'avanguardia capace di proiettarsi, seppur entro certi limiti tecnici, molto in là coi tempi: *Dragon's Lair*, nato dalla creatività di Don Bluth, storico animatore degli studi Disney, mette il giocatore nei panni del cavaliere Dirk, chiamato a salvare la sua amata principessa all'interno di un castello pieno di pericoli. Il titolo, graficamente pedissequo a un cartone animato bidimensionale, si sviluppa lungo una continuativa *cut-scene* in cui l'interattività esplicita è limitata alla pressione di pochi e precisi tasti durante i momenti specifici corrispondenti alle imminenti minacce. Il giocatore dunque non ha una effettiva *agency* sul suo eroe, ma deve premere i tasti giusti col corretto tempismo per far proseguire l'animazione che evidenzia Dirk mentre si salva, avanzando di fatto nel piano narrativo; invece, in caso di errore, il giocatore assiste a delle animazioni che sottolineano la morte dell'eroe in maniera ironica, e il conseguente ritorno al punto immediatamente precedente al momento interattivo, fino a quando terminano le tre vite a disposizione.

*Dragon's Lair* è il primo esponente della storia del medium a presentare i così detti *quick-time-events* (d'ora in avanti abbreviati in QTE), ovvero una meccanica basata su delle *cut-scenes* che invitano

---

<sup>145</sup> M. Dall'Asta, *op. cit.*, p. 14.

l'utente ad avere un'interattività esplicita durante il piano narrativo, chiedendo di premere dei tasti col giusto tempismo per far progredire le animazioni. Mentre al giorno d'oggi l'esecuzione dei QTE è favorita dall'evidenziazione a schermo dei tasti da premere per proseguire, *Dragon's Lair* nella sua versione originale non mostrava quale fosse il corretto input per far avanzare l'eroe, costringendo quindi l'utente a osservare l'animazione per capire quale direzione prendere per evitare ogni pericolo. Poiché le caotiche situazioni non chiariscono immediatamente da dove proviene una minaccia, e il sistema risponde agli input soltanto in brevissimi istanti, questo titolo diventa di fatto impossibile da completare al primo tentativo: il giocatore deve dunque pazientare e capire, provando svariate volte, quale sia il corretto tasto da premere guardando con estrema attenzione le animazioni e capendo quali sono quei brevissimi istanti in cui il sistema si predispone alla ricezione degli input. *Dragon's Lair* è quindi un emblematico esempio di iteratività videoludica basato sul così detto *trial and error*, che prevede l'inevitabile fallimento dell'utente almeno la prima volta che si trova di fronte a un pericolo imprevedibile, costringendolo a ripetere la stessa fase fino a quando apprende la giusta strategia (o il giusto input in questo caso) per sopravvivere.

Il titolo diventa dunque un tassello degno di nota per i concetti di ripetizione e, correlatamente, dilatazione in ambito videoludico: l'avventura del principe all'interno del castello, effettuata dall'inizio alla fine senza alcun errore, dura concretamente dieci minuti, ma la necessaria ripetizione per imparare i giusti input aumenta il minutaggio effettivo che un utente (necessariamente paziente) trascorre di fronte al titolo. Juul, cercando di proporre una tassonomia della temporalità videoludica, definisce *play time* il tempo cronometrato che il giocatore trascorre di fronte al mondo virtuale, comprensivo anche di eventuali tentativi andati a vuoto, mentre invece definisce *event time* lo scorrere del tempo all'interno dell'orizzonte di finzione<sup>146</sup>. In tal caso, a fronte di una durata effettiva degli eventi di pochi minuti, c'è una difficoltà intrinseca che lo rende impossibile da completare nello stesso arco temporale ai primi tentativi, dilatando di conseguenza la sua longevità basata sulla ripetizione continua, fino a quando l'abilità oculo-manuale-mnemonica del giocatore si rinforza al punto tale da rendere temporalmente identici *event time* e *play time*.

Riprende le stesse identiche meccaniche di base anche *Space Ace* (Advanced Microcomputer Systems, 1983) sempre scritto e disegnato da Don Bluth, concentrandosi narrativamente su un eroe improvvisato alla ricerca della sua amata in un contesto stavolta futuristico.

Entrambi i titoli di Bluth tentano di creare un'alchimia tra l'interattività cognitiva/interpretativa accostabile a dei media predecessori, quali il cinema, grazie alla presenza di animate *cut-scenes* articolate sulle stesse convenzioni proprie del linguaggio cinematografico, e l'interattività esplicita

---

<sup>146</sup> J. Juul, "Introduction to Game Time/Time to play – An examination of game temporality", *Jesperjuul.net*, <http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/> (ultima visita: 22/12/2018).

propria dei videogiochi, grazie alla possibilità d'intervento effettivo (seppur limitato e delle semplici reazioni e non a delle azioni) lungo la progressione, stabilendo già negli anni Ottanta dei tasselli importanti in grado di evidenziare, entro certi limiti tecnici, la natura polimorfa del medium videoludico.

In entrambi i casi, il PN di base, relativo alla salvezza delle donne amate dai protagonisti, si concretizza dopo una serie di peripezie e conflitti brevissimi ma comunque necessari al raggiungimento dell'obiettivo finale, quindi dei PN d'uso: per esempio, la prima scena di *Dragon's Lair* inizia con Dirk, inquadrato di spalle, mentre si avvicina al misterioso castello attraversando un ponte che crolla sotto il suo peso; Dirk riesce ad aggrapparsi evitando di cadere, ma dei tentacoli giganti sbucano dall'acqua sottostante tentando di afferrarlo; Dirk è lesto nello sguainare la sua spada scacciando il pericolo, per poi ritornare sulla porzione di ponte ancora intatta ed entrare nel castello. Ciò che ho raccontato, a livello di *event time* occupa circa dieci secondi, eppure resta comunque una narrazione racchiudibile nella millenaria struttura aristotelica in tre atti, visto che attraversa una fase iniziale, relativa alla situazione di calma, una fase intermedia, relativa al conflitto coi tentacoli del nemico, e una fase finale, relativa alla risoluzione del conflitto e ritorno alla calma sul ponte. Il racconto appena svolto, ipoteticamente inserito in uno schema seriale, potrebbe interrompersi momentaneamente qua, lasciando all'utente la curiosità relativa ai misteri che si celano nel castello: nei casi come *Dragon's Lair* o *Space Ace*, e posso anticipare più largamente in tutti quei videogiochi (sia di questa decade che successive) dove non c'è una emblematica suddivisione in livelli ma un'apparente linea continuativa dall'inizio alla fine, è pur sempre implicitamente presente una struttura che organizza i vari conflitti all'interno di appositi frammenti, i quali sono quindi accostabili a una scala progressiva di variegati PN d'uso utili al raggiungimento di un futuro PN di base.

### 3.4 Le avventure grafiche tra Sierra e LucasFilm Games

Il 1984 è l'anno che segna l'inizio delle avventure grafiche propriamente intese grazie ai coniugi Williams a capo di Sierra, visto che, tramite l'AGI Engine (acronimo di *Adventure Game Interpreter*), diventa possibile muovere il personaggio all'interno di ambienti colorati, mentre un'interfaccia evoluta del *Parser* permette di digitare input più articolati, con altrettante articolate risposte non più relegate al solo piano testuale, ma anche grafico. Come scrive Gianpaolo Iglio a proposito dell'AGI Engine:

“Oltre ad offrire all'utente l'opportunità di interagire con un numero maggiore di elementi del background e garantire agli stessi sviluppatori l'occasione di elaborare enigmi più articolati, questa soluzione maturava conseguenze determinanti anche in un'ottica narrativa, contribuendo a stabilire un brioso rapporto colloquiale tra giocatore e protagonista

dell'avventura. Non di rado, quest'ultimo avrebbe infatti reagito agli input inviati, chiarendo talvolta i motivi per cui una data azione non poteva essere eseguita o suggerendo magari un'opzione migliore"<sup>147</sup>.

Bisogna infatti ricordarsi che in quei tempi il pubblico era abituato a rapportarsi con questo genere unicamente tramite la digitazione di testi, eventualmente corredate da schermate disegnate ma comunque fisse, mentre dal 1984 in poi, grazie all'interfaccia AGI, implementata per la prima volta in *King's Quest* (capostipite di una saga di ampio successo) e poi diventata abitudinaria in tutte le produzioni targate Sierra di quel decennio, l'aggiunta della navigazione grafica inizia a permettere una potenziale maggiore complessità realizzativa sia da un punto di vista ludico che narrativo, come appunto sottolineato da Iglio. Ciò decreta i primi passi verso la standardizzazione di alcuni concetti tutt'oggi esistenti in questo genere, come la necessaria esplorazione di variegati ambienti per mezzo di alcuni personaggi che l'utente può direttamente controllare (Figura 6).



Figura 6. *King's Quest* rappresenta la prima avventura grafica della storia, in cui, oltre alla standardizzata interfaccia Parser per effettuare azioni basilari su elementi ambientali, è possibile muovere il personaggio nello spazio tramite le quattro frecce direzionali della tastiera.

*King's Quest* rappresenta appunto il primo fautore della nuova interfaccia, ponendo il giocatore al controllo di Sir Graham, un comune cavaliere che viene incaricato dal suo Re di ritrovare tre reliquie magiche in un regno infestato da creature malefiche. Il piano narrativo si snoda lungo un'atmosfera fiabesca dalla sottile ironia, aspetto assai ricorrente nelle produzioni Sierra in quel decennio, come per esempio in un'altra famosa saga che compie il suo debutto qualche anno più tardi, nel 1987 per la precisione, ovvero quella di *Leisure Suit Larry*, in cui l'utente deve controllare il quarantenne

<sup>147</sup> Gianpaolo Iglio, *Storia delle avventure grafiche. L'eredità di Sierra*, Universitalia, Roma 2014, p. 26.

squattrinato Larry con l'obiettivo di perdere la verginità compiendo un viaggio a Las Vegas, che però lo vede protagonista di una serie di sfortunati equivoci.

In entrambe le saghe ci sono quindi dei cammini che vedono i protagonisti di fronte a ostacoli improvvisi più grandi di loro, costringendoli a un doveroso percorso di maturazione che compiono attraverso e insieme all'utente, costantemente impegnato nella risoluzione di enigmi assai ardui. I titoli sviluppati da Sierra infatti sono accomunati per un alto tasso punitivo e un coefficiente di difficoltà elevato, visto che può capitare non solo di vedere spesso le grottesche morti del protagonista a causa di errori minimi, ma anche di non poter proseguire per colpa dell'assenza di un oggetto importante, magari tralasciato nelle fasi precedenti, che obbliga l'utente a ripartire da capo.

Proprio come per i titoli ideati da Don Bluth, anche Sierra basa i suoi prodotti su un alto tasso di ripetizione iterativa di tentativi che conducono, un sempre necessario utente paziente, a una effettiva dilatazione della sua fruizione in cerca di gratificazioni maggiori, coadiuvate da una lettura comunque ironica e desacralizzata degli inevitabili fallimenti e della morte. Per esempio, all'interno di *Leisure Suit Larry*, se il protagonista viene ucciso, è possibile assistere a una scena in cui il cadavere finisce in un laboratorio sotterraneo dove vengono prodotti, in una catena di montaggio, vari esemplari di Larry, mentre altri dipendenti cercano di riparare Sir Graham: è un momento meta-referenziale, visto che quel laboratorio rappresenta gli studi Sierra mentre lavorano costantemente per offrire ai giocatori la possibilità di ritentare dopo dei tentativi andati a vuoto, riproducendo di continuo nuovi avatar (Figura 7).



Figura 7. Le scene di morte in *Leisure Suit Larry* enfatizzano la creazione artificiale del personaggio.

Le scritte che compaiono in sovraimpressione subito dopo infatti non lasciano spazio a dubbi:

“Il Team Sierra corre in tuo soccorso, gettando l’inutile Larry in un secchio gigante per rimpiazzarlo [...] Il Comandante Cavin assembla velocemente un nuovo Larry, mentre i suoi assistenti riparano altri avatar danneggiati nelle precedenti avventure Sierra. Con il tuo nuovo corpo e il tuo novo alter-ego, torna a combattere le tue battaglie! (Adesso però sai cosa abbiamo da fare ogni volta che vuoi ritentare).”

Da una parte c’è dunque l’invito a restare tranquilli perché in realtà Larry è solo frutto di una creazione seriale in un laboratorio, nonostante possa dare l’apparenza di possedere una propria personalità vista la sua concreta possibilità di rispondere verbalmente a tantissimi input digitati tramite il *Parser*; dall’altra parte c’è il simpatico invito a fare più attenzione perché per ogni morte corrisponde più lavoro a cui il fantomatico team Sierra sotterraneo deve sottostare.

Nella stessa decade muove i primi e importanti passi anche un’altra compagnia videoludica concentrata sul genere delle avventure grafiche, la Lucasfilm Games, fondata dal celebre George Lucas nel 1982, dalla quale molti anni dopo usciranno le tre persone che si metteranno in proprio per fondare la già citata Telltale Games, portatrice del formato episodico esplicito nel panorama videoludico contemporaneo. Dopo una iniziale collaborazione con Atari, Lucasfilm Games si dedica allo sviluppo di avventure grafiche che, pur afferendo al genere di riferimento decretato dalle produzioni Sierra fino a quel momento, se ne discosta molto nell’interfaccia e nella struttura degli enigmi.

Una delle loro prime produzioni, *Labyrinth*, datata 1986 e ispirata all’omonimo film diretto da Jim Henson del medesimo anno, chiama il giocatore a definire nome, sesso e colore preferito del protagonista prima che questi venga trasportato nel mondo di finzione del film da Jareth, il malvagio Re dei Goblin: l’obiettivo è quello di raggiungere il centro del labirinto della pellicola entro fantomatiche tredici ore (in tal caso infatti il minutaggio all’interno dell’*event time* scorre più velocemente rispetto a quello reale) onde evitare di rimanerci bloccati per sempre, proprio come rischia di accadere al fratellino di Sarah, la giovane protagonista del film. All’interno del videogioco è presente una fase iniziale che ricorda le tradizionali avventure testuali prima dell’evento scatenante (ovvero l’entrata all’interno dello stesso mondo di finzione della pellicola di Henson), che conduce il titolo a una fase successiva basata all’esplorazione ambientale tipica delle avventure grafiche, con la possibilità di poter dialogare con altri personaggi tramite un sistema a scelta multipla di risposte, per poi concludersi con delle fasi finali in cui il movimento negli ambienti non è dettato dall’esplorazione, ma dall’azione mirata a sfuggire ad alcuni pericoli in un *gameplay* che a quel punto non premia più la riflessione, bensì la prontezza di riflessi.

Giuseppe Romano afferma che gli atti di un qualsiasi videogioco sono di tre tipologie diverse, che possono rapportarsi e intelaiarsi in modi/tempi differenti a seconda dei singoli casi: azione, dialogo,

e raccolta/manipolazione di oggetti<sup>148</sup>. *Labyrinth* include la tripartizione teorizzata da Romano, e lo fa all'interno di una struttura ludica in grado di evidenziare dei parallelismi alle fasi in cui si articola il film. Alexis Blanchet, in un saggio incentrato sui rapporti tra cinema e videogame, illustra come negli anni Ottanta la maggior parte degli adattamenti videoludici di produzioni cinematografiche segua un approccio multigenere, “secondo il quale il videogame è composto da sequenze ludiche che prevedono diversi tipi di interazione [...] che tendono a rispettare la trama e la cronologia delle sequenze filmiche”<sup>149</sup>. In tal caso, i tipi di interazione di cui parla Blanchet sono esattamente quelli categorizzati da Romano, e trovano compimento in un adattamento videoludico multigenere che prevede un piano ludico programmato in modo multilineare per venire incontro alle esigenze drammaturgiche del film a cui si ispira. La prima fase del titolo, snodata sul genere testuale, che richiede un'attività di lettura, rimanda alla prima scena della pellicola in cui la giovanissima Sarah si trova costretta a leggere una frase di una fiaba che non ricorda mentre sta interpretando un ruolo. La seconda fase del videogioco, snodata sull'esplorazione ambientale e sui dialoghi a scelta multipla, propri delle avventure grafiche, corrisponde a quella in cui Sarah si ritrova nel mondo fiabesco e conosce alleati/nemici confrontandosi con loro. La terza fase, basata su una corsa in un labirinto con vari nemici all'inseguimento, meccanica propria degli arcade (come il già citato *Pac-Man*), riprende direttamente il climax conclusivo del film in cui Sarah arriva al centro del labirinto allo scadere delle tredici ore pronunciando la frase “tu non avrai mai nessun potere su di me”, esattamente la stessa che l'utente deve selezionare una volta giunto alla conclusione per trasformare il Re dei Goblin in un barbagianni. Nonostante il piano narrativo sia dunque autonomo, e quindi comprensibile anche a chi non conosce il film di Henson, la sua visione può invece facilitare concretamente la progressione nel multilineare piano ludico. Nel caso di *Labyrinth*, la narrazione resta incorporata, mentre a livello ludico il titolo ricerca una variabilità della costanza sulla base di meccaniche e dinamiche che ricalcano le azioni della protagonista del film, cercando il genere più consono per ogni momento. Per rintracciare un caso in cui è presente una commistione formata da pluralità di linee non solo ludiche, ma anche narrative, basta spostarsi all'immediato anno seguente.

La produzione che infatti segna un rivoluzionario tassello nel genere delle avventure grafiche, così come uno dei titoli più rappresentativi della filosofia creativa di Lucasfilm Games negli anni Ottanta è *Maniac Mansion*, che arriva nel 1987 sotto la direzione creativa di Ron Gilbert, uno degli autori più influenti per l'epoca (ancor oggi in attività) nella ricerca di una commistione sempre maggiore tra piano ludico e narrativo. Una grande innovazione, capace di differenziarlo dalle avventure grafiche

<sup>148</sup> Giuseppe Romano, *Mass Effect. Interattività ludica e narrativa: videogame, advergame, gamification, social organization*, Lupetti, Bologna 2014, p. 74.

<sup>149</sup> Alexis Blanchet, “Cinema e videogiochi, le leggi dell'adattamento”, in M. Bittanti (a cura di), tr. it. di Giovanni Ambrosio, *op. cit.* Meltemi 2008, p. 47.



firmate Sierra e al contempo di stabilire una prassi usata fino al 1997, ma dalle derive sistematizzate tutt'oggi nei videogiochi a episodi afferenti al medesimo genere, è nella sua interfaccia: denominata SCUMM (*Script Creation Utility for Maniac Mansion*), essa consente di tenere traccia di tutti gli oggetti raccolti e di poterli utilizzare e combinare tramite appositi input sempre evidenziati sul lato inferiore dello schermo, che visualizza anche le possibili interazioni effettuabili sull'ambiente, così come le opzioni di risposta a determinati dialoghi. Tutti questi input sono selezionabili tramite un semplice clic del mouse, che può servire anche per muovere i personaggi nell'ambiente, stabilendo l'inizio della così detta interfaccia “punta e clicca” (Figura 8).



Figura 8. *Maniac Mansion* è giocabile interamente con il mouse, visto che a ogni semplice click il personaggio si muove nella direzione desiderata. Nella parte inferiore dello schermo sono presenti tutte le possibili azioni da selezionare, per poi applicarle con un semplice click agli oggetti interessati nella parte superiore.

Questa interfaccia quindi non costringe più il giocatore a digitare intere frasi, perché elimina il *Parser*, rendendo di fatto più intuitiva la progressione, non più basata su una scrittura continua che magari conduce a fallire solo per semplici errori di battitura. Uno degli elementi che infatti differenziano Lucasfilm Games dalla concorrente Sierra è proprio un rapporto più indulgente nei confronti dell'utente, in cui il tasso d'intollerabilità degli errori è nettamente minore, favorendo dunque l'approccio anche a persone meno esperte e segnando così, secondo Iglio, il motivo fondante che segna il sorpasso in termini economici della compagnia fondata da Lucas nei confronti di quella dei coniugi Williams tra gli anni Ottanta e Novanta<sup>150</sup>.

Il protagonista di *Maniac Mansion* è Dave, un giovane ragazzo che deve salvare la sua fidanzata Sandy rapita da una famiglia di pazzi all'interno di una casa stregata da una meteora spaziale: Dave

<sup>150</sup> G. Iglio, *op. cit.*, pp. 41-50.

non si addentrerà nella mansione da solo, ma verrà accompagnato da due amici che il giocatore ha la possibilità di scegliere tra una rosa di sei potenziali alleati. Ognuno ha una personalità e delle abilità specifiche, che possono modificare sensibilmente la progressione ludica e narrativa all'interno della casa, in cui il giocatore può alternare liberamente i tre protagonisti. Per esempio: Bernard, il presidente del club di fisica, può aggiustare ogni oggetto non funzionante nella casa, facilitando quindi la risoluzione di alcuni enigmi ambientali, ma al contempo la sua smaniata passione di armeggiare con ogni oggetto può condurlo a non rendersi conto di alcuni pericoli, quindi il giocatore deve capire come e dove fargli mettere le mani, col rischio che delle modifiche agli oggetti sbagliati possono anche far esplodere la casa. Wendy è una giovane scrittrice che fin dall'inizio mostra parecchio entusiasmo di entrare nella mansione, alla ricerca magari di qualche spunto d'ispirazione per un romanzo. Jeff invece, avendo vissuto sempre su una spiaggia, quando parla con Dave all'entrata si dimostra riluttante a una simile avventura in una casa tetra, ma una volta all'interno riesce ad abituarsi fino a scoprire doti che non pensava di avere, come quella di riparare un telefono. Anche gli altri tre personaggi rimanenti (il musicista Syd, il fotografo Michael, la punk Razor) hanno delle caratteristiche diversificate. Ogni personaggio quindi parla con il protagonista principale in maniera diversa, perché ognuno di loro appunto è differente dagli altri nei tratti caratteriali, in parte descritti inizialmente nella schermata di selezione, in parte scopribili soltanto strada facendo ma comunque pur sempre all'interno del videogioco stesso, che quindi rende superfluo il manuale di istruzioni ai fini della contestualizzazione narrativa.

La variabilità della costanza in tal caso si articola sia sul piano ludico che narrativo: ogni potenziale combinazione di personaggi è in grado di garantire la buona riuscita della missione, ma appunto in modi e tempi diversi dipendenti dai compagni selezionati, i quali conducono alla sperimentazione di dinamiche ludiche variabili incentivando così la dilatazione, visto che ogni nuova partita affrontata con personaggi differenti induce il giocatore a cambiare il suo percorso. C'è anche una variabilità concreta della narrazione, poiché le vie performative per raggiungere la ragazza imprigionata sono molteplici, e lo sono anche i possibili finali inerenti alla scelta conclusiva di come trattare la meteora parlante alla base dei nefasti eventi.

*Maniac Mansion* infatti, indipendentemente da come e con chi affrontato, unisce elementi *horror* con una notevole componente grottesca tipica di molte produzioni firmate da Lucasfilm Games: uno dei finali, per esempio, consiste nel convincere la meteora cattiva a lasciare libera la casa infestata per avere un futuro come elemento cardinale di molti racconti *horror*, che la condurranno a diventare una star fino a presenziare in uno studio televisivo per un'intervista. Tutti gli altri finali seguono questo registro surreale, stimolando dunque il giocatore a ripetere l'esperienza (dunque a dilatarla) non solo

per la varietà ludica, ma anche per vedere come può cambiare l'epilogo sulla base di alcune azioni eseguite.

Nel corso della GDC 2012, Gilbert è tornato a parlare di *Maniac Mansion*, affermando più volte che il processo di creazione è iniziato proprio dalla delineazione di una trama surreale in grado di coinvolgere molteplici personaggi diversi, a cui soltanto in seguito sono stati aggiunti i relativi percorsi ludici differenti in grado di stimolare la ripetizione dell'avventura, enfatizzando così la longevità del titolo grazie alle possibili variazioni sia ludiche ma soprattutto narrative<sup>151</sup>. Del resto, come afferma lo studioso Barry Atkins, “il piacere del videogioicare scaturisce proprio dal testare le più disparate eventualità, dallo sconfinare”<sup>152</sup>, sottolineando quindi che ogni partita può caricarsi di significati e risvolti differenti, a maggior ragione quando questi risvolti sono supportati in chiave ludonarrativa come in questo caso.

In pratica, *Maniac Mansion* è uno dei primi titoli della storia delle avventure grafiche che si fonda su un racconto ludico, sviluppato con l'obiettivo di tenere saldamente unite una versatile progressione ludica sulla base di plurimi personaggi e una progressione narrativa incorporata capace di mutare nell'epilogo. In una recente intervista, Gilbert afferma che:

“la storia è incredibilmente importante nei videogiochi, così come lo è per noi in quanto esseri umani, abituati a sedersi intorno al fuoco e raccontare storie fin da migliaia di anni [...] Le persone amano le storie e le cercano anche laddove non ci sono [...] i videogiochi hanno l'abilità unica di farci partecipare alle loro storie. Possiamo entrare al loro interno, iniziare a giocare a comprenderne determinati sviluppi secondo la nostra personale visione. Ecco perché i videogiochi possono essere un medium così stupendamente potente”<sup>153</sup>.

Fermo restando che questa frase di Gilbert potrebbe aprire le porte a derive teoriche sulla psicologia umana che logicamente non fanno parte di questa trattazione, è importante evidenziare come l'autore sottolinei che i videogiochi possono essere portatori di immaginari narrativi anche quando non sono presenti delle narrazioni incorporate, proprio come accade nei casi di narrazione emergente evidenziati negli anni Settanta. Al contempo, è rilevante notare come lui consideri fondamentale la possibilità di partecipare (tramite l'interattività esplicita) all'evoluzione delle narrazioni incorporate, evidenziando dunque la caratteristica basilare di un racconto ludico, modulabile secondo scelte ludiche a cui devono seguire conseguenze narrative e viceversa.

---

<sup>151</sup> Ron Gilbert, “Classic Game Postmortem: Maniac Mansion”, *Game Developers Conference 2011*, <https://www.youtube.com/watch?v=WD64ExGHBWE> (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>152</sup> Barry Atkins, “Gioie e dolori della critica videoludica. Ripetizione, iterazione ed estetiche dei videogiochi”, in M. Bittanti (a cura di), *op. cit.* 2005, p. 182.

<sup>153</sup> Riferito in: Chris Melissinos, Patrick O'Rourke, *The Art of Video Games. From Pac-Man to Mass Effect*, Welcome Books, New York 2012, pp. 56-57 (traduzione mia).

A prescindere dalle differenze realizzative e concettuali tra Sierra e Lucasfilm Games, così come a prescindere dalla possibilità di intaccare o meno il piano narrativo a seconda di determinate azioni nel piano ludico, gli anni Ottanta stabiliscono dunque i connotati del genere delle avventure grafiche, che verranno ridimensionati nelle decadi successive, entro cui si inseriranno anche i videogiochi seriali di Telltale Games, ma mai totalmente stravolti. Come afferma Clara Fernández-Vara, infatti, già a partire da questa decade è possibile notare un incisivo focus sulla narrazione, mentre il versante ludico è relegato all'esplorazione spaziale, spingendo l'utente a ricercare le informazioni utili al proseguimento nei vari luoghi e parlando con altri personaggi, coadiuvando il tutto da vari enigmi ambientali che possono essere più o meno punitivi<sup>154</sup>.

### 3.5 La "libera" esplorazione

Per ragionare ancora sulla malleabilità narrativa consequenziale a determinate azioni ludiche dell'utente, è utile chiamare in causa un altro titolo rilasciato sempre nel 1987, ovvero *Sid Meier's Pirates!*, che evidenzia, già nella sua titolazione, la firma di Sid Meier, storico *designer* passato alla storia per una celebre frase, secondo cui "un gioco consiste in una serie di scelte interessanti"<sup>155</sup>.

Occorre una precisazione: ogni videogioco, anche il più rudimentale, chiede all'utente di compiere delle scelte sulla base del piano ludico secondo il "modello PARS" esposto nel precedente capitolo. Spostare per esempio la racchetta in *PONG* in alto o in basso resta una scelta per risolvere un problema a cui può seguire una soddisfazione al momento della respinta sulla pallina lanciata dall'avversario, causando di conseguenza una ripetizione dello schema. Come evidenziato da Fulco, però, il "modello PARS" può riferirsi anche a un racconto ludico, snodandosi di conseguenza all'interno di intervalli ludonarrativi più ampi, dove una determinata fase (per esempio il problema) può essere presentata sotto forma di *cut-scene* a cui seguono azioni ludiche del giocatore per concludersi eventualmente in una successiva *cut-scene* che decreta la buona riuscita delle interazioni. Ed è proprio pensando al "modello PARS" riferito a un racconto ludico che bisogna inquadrare la frase di Meier, mirata a sottolineare come ogni possibilità di scelta (ludica o narrativa) debba avere conseguenze rilevanti (ancora una volta ludiche o narrative) dopo una riflessione più o meno lunga di un giocatore. Quest'ultimo, deve necessariamente possedere determinate competenze, ovvero essere capace di ragionare sulle opzioni proposte per capire quale sia la migliore, poiché l'assoluta libertà di scegliere non esiste dal momento che il medium, come esposto nel paragrafo 2.1, si fonda

---

<sup>154</sup> Clara Fernández-Vara, "ADVENTURE", in B. Perron, M. J. P. Wolf (a cura di), *op. cit.*, pp. 232-240.

<sup>155</sup> Dave Morris, Andrew Rollings, *Game Architecture and Design*, AZ: Coriolis, Scottsdale 2000, p. 38.

un processo di simulazione per mezzo di sistemi internamente regolati che devono scegliere, ancora, quali aspetti rappresentare del sistema originario.

*Sid Meier's Pirates!* narra la vita di un pirata dal nome definito dal giocatore in un periodo storico a sua libera scelta, capace di spaziare dal sedicesimo fino al diciottesimo secolo: questa opzione iniziale offre già in partenza la possibilità di confrontarsi con variabili sfide nel corso dell'avventura, che copre l'intera esistenza del pirata fino al giorno del suo "pensionamento". Il finale infatti arriva soltanto quando il giocatore sceglie di ritirarsi dalla vita piratesca, spinto a tale decisione dagli acciacchi fisici del protagonista sempre più difficili da gestire, soprattutto nei combattimenti. Nonostante il sistema stesso induca l'utente a sospendere la sua attività dopo varie avventure, egli rimane libero di provare a proseguire anche quando il suo protagonista è in anzianità, con tutte le complicazioni del caso, favorendo dunque una potenziale dilatazione dell'esperienza di gioco. Inoltre, durante la progressione il pirata dovrà vedersela contro altri contrabbandieri, e avrà la possibilità di affrontare in maniera diversa queste situazioni, optando per un approccio combattivo oppure per una linea più tenue mediante delle negoziazioni, a cui seguono ovviamente differenti conseguenze. Le scelte dell'utente, in ogni momento, vengono visualizzate progressivamente sullo schermo rimanendo tutte in evidenza, sottolineando così la relazione di causa ed effetto, secondo cui ad alcune azioni corrispondono determinate (seppur minimali) reazioni nell'imprevedibile mondo di gioco che l'utente è libero di esplorare.

*Sid Meier's Pirates!*, evidenzia dunque vari punti di contatto con la lettura seriale implicita: la variabilità della costanza è evidente a ogni nuova partita poiché ogni epoca presuppone sfide differenti, e l'incertezza appena evidenziata del mondo costruito aumenta la possibilità di ottenere nuove sorprese, che stimolano dunque l'utente a ripetere l'avventura avendo sempre la possibilità di dilatarla potenzialmente quanto vuole, sperimentando al contempo soluzioni ludiche e narrative differenti che spesso lo chiamano in causa anche da un punto di vista morale, seppur limitatamente alla scelta di procedere con le armi spianate o abbassate. Proprio sotto questo punto di vista *Sid Meier's Pirates!* può essere considerato un corollario ludico e narrativo di alcuni titoli usciti pochi anni prima per opera di Richard Garriott, che inaugura il genere dei giochi di ruolo (nella sua applicazione videoludica si intende) con la sua pluriennale e famosa saga di *Ultima*, anch'essa focalizzata su un personaggio definito dall'utente, chiamato a tenere sotto controllo anche alcuni parametri vitali all'interno di un ambiente liberamente esplorabile. Col quarto capitolo (del 1985), Garriott dona la possibilità di seguire due ramificazioni narrative diverse a seconda dei comportamenti tenuti dal giocatore, "registrati" attraverso un sistema di Karma che tiene traccia delle azioni eseguite, determinando ciò che in futuro il personaggio potrà o non potrà fare: se per esempio l'utente tiene un comportamento scorretto, nelle fasi finali è impossibile redimersi, visto che del resto

l'intero titolo stimola sempre a mirare verso gli atteggiamenti benigni, categorizzati da otto virtù. La questione della moralità contestualizzata in variegati modi nella narrazione di certi videogiochi, come esporrò nei capitoli successivi, sarà un tratto di cruciale importanza per comprendere l'operato di Telltale Games e i racconti ludici di alcuni titoli usciti in tempi recenti.

Avviandomi verso la conclusione di questo capitolo, ritengo comunque importante sottolineare che anche nei casi in cui non è presente un racconto ludico, a fine degli anni Ottanta si assiste all'incremento di videogiochi focalizzati su delle narrazioni incorporate. Degli emblematici esempi sono i primi due capitoli della famosissima saga di *Final Fantasy*, ideata da Hironobu Sakaguchi con l'obiettivo di introdurre una trama ricca di personaggi principali e secondari.

Il primo capitolo, uscito nel 1987, narra il cammino di quattro giovani Guerrieri della Luce chiamati a ristabilire l'ordine naturale sulla Terra dopo l'arrivo di creature maligne per causa dello spegnimento dei cristalli a controllo dei quattro elementi dell'Equilibrio: a differenza di altri videogiochi del periodo, l'incipit narrativo scritto a schermo è il primo elemento che il giocatore vede, ancor prima del logo del titolo, il quale arriva soltanto dopo aver mostrato i protagonisti (dal nome scelto dall'utente) incaricati di riportare l'ordine da un Re senza nome. Nonostante la presenza di personaggi plurimi, come accade per esempio nel già citato *Maniac Mansion*, i Guerrieri della Luce non si separano mai nel corso della progressione nei vasti ambienti, e il giocatore dunque non può controllarli alternativamente, ma farli proseguire all'unisono come un'unica entità, visto che l'obiettivo da raggiungere è comunque condiviso da tutti.

Sotto certi aspetti è diverso il caso di *Final Fantasy II*, pubblicato nel 1988, che segna un punto importante nella ricerca di una equilibrata commistione tra il piano ludico e narrativo pur non consentendo di intervenire direttamente sullo svolgimento della narrazione incorporata. Mentre nel predecessore i quattro protagonisti erano un unicum ludico, nel sequel i bambini ribelli a un Impero oppressivo (Firion, Maria, Guy e Leon) possono essere controllati e fatti progredire nelle loro caratteristiche combattive a piacimento dal giocatore, fermo restando che Leon scompare all'inizio dell'avventura per ritornare nell'epilogo<sup>156</sup>. Una caratteristica importante risiede nella definizione a monte di determinati tratti caratteriali dei vari personaggi dovuti al loro *background*, che viene approfondito non solo dal manuale di istruzioni ma anche durante la progressione ludica e narrativa

---

<sup>156</sup> La quarta posizione diventa dunque vacante e disponibile a ospitare altri personaggi definiti nel corso della progressione, che possono essere sviluppati anch'essi nelle loro abilità utili in combattimento ma solo per un'utilità temporanea, visto che la narrazione incorporata finisce col mantenere costante il trio Firion-Maria-Guy, ma vede variare ogni quarto componente fino all'epilogo, che arriva al termine di una vicenda molto articolata per gli standard narrativi del medium videoludico all'epoca. Per evidenziare inoltre quanto la narrazione sia connaturata al *gameplay*, basta pensare che durante le fasi di combattimento la progressione narrativa prosegue autonomamente e non subisce interruzioni come invece avviene nel capostipite della saga.

nel videogioco stesso, come per esempio nel caso di Guy, che si mostrerà incapace di parlare normalmente a causa di una vita passata con gli animali.

Nei titoli basati sulla libera esplorazione di mondi (per l'epoca) vasti, è quasi impossibile terminare l'intera partita dall'inizio alla fine in una sola sessione di gioco, ragion per cui in molti esponenti di questo genere, così come in tanti altri titoli destinati comunque al mercato casalingo, negli anni Ottanta viene introdotta la possibilità di salvare i propri progressi (su appositi supporti esterni o inclusi nelle varie *console*) per poi ripartire dallo stesso punto nella successiva sessione. A differenza di quanto era avvenuto negli anni Settanta per i videogiochi da sala, negli anni Ottanta si evidenzia infatti la tendenza di sviluppare titoli per essere giocati in più sessioni correlate ludicamente e narrativamente, favorendo dunque una fruizione frammentata da parte dell'utente, libero di scegliere quando interrompere e ricominciare la sua partita con i progressi mantenuti fino al raggiungimento di un finale incorporato nel piano narrativo. Una fruizione domestica che, complice la necessaria frammentarietà, rammenta dunque quella tipica della serialità narrativa su altri settori d'intrattenimento, con la fondamentale differenza che, negli anni Ottanta, salvo rari casi (come nei menzionati *Zork*, *Sworlquest* o altri scritti nel prossimo paragrafo), nel medium videoludico l'interruzione non è imposta dagli autori, ma dettata da ovvie esigenze personali, vista l'umana difficoltà di trascorrere troppe ore consecutive in un mondo virtuale.

### 3.6 La serialità videoludica esplicita passa dal Giappone

Nel 1986, la *console* Nintendo riceve una periferica aggiuntiva che consente di leggere dei floppy disk: venduta esclusivamente in Giappone, questa periferica prende il nome di Famicom Disk System, e nel corso della seconda metà degli anni Ottanta, oltre alla conversione nel nuovo formato di alcuni titoli usciti precedentemente su cartuccia per Nintendo, ospita l'arrivo di altri titoli sviluppati appositamente per la nuova periferica, che in alcuni casi manifestano una esplicita suddivisione in due frammenti venduti separatamente a distanza di tempo variabile. Nello specifico, ciò accade per *Shin Onigashima* e il suo sequel *Yūyūki*, immessi sul mercato esclusivamente giapponese rispettivamente nel corso del 1987 e del 1989, così come per *Famicom Tantei Club: Kieta Kōkeisha* e il suo prequel *Famicom Tantei Club Part II: Ushiro ni Tatsu Shōjo*, rilasciati sempre in esclusiva per il Giappone nel corso del 1988 e 1989. Tutti questi titoli vengono infatti suddivisi in due differenti floppy disk, venduti a distanza variabile ma comunque racchiudibile in archi temporali relativamente brevi: si va dalla distanza di tre settimane che separano i due frammenti di *Shin Onigashima*, per poi passare all'intervallo mensile nel caso del sequel *Yūyūki* e di *Famicom Tantei Club: Kieta Kōkeisha*, fino a due mesi di distacco tra le due parti di *Famicom Tantei Club Part II: Ushiro ni Tatsu Shōjo*.

Osservando questi titoli, appare subito evidente che tutti condividono un *gameplay* che richiama le primissime avventure grafiche: sebbene l'utente possa infatti vedere in un lato dello schermo delle immagini in successione, scandite in parte sulla base dei suoi input che avvengono nella zona inferiore dedicata al testo, la sua esplicita interattività si limita alla selezione di alcune risposte ai dialoghi, e soltanto alcune risposte fanno progredire la narrazione incorporata.

Tutti si focalizzano dunque sul piano narrativo, mentre il piano ludico si limita alla semplice scelta di opzioni pre-strutturate in uno spazio dedicato al testo, senza donare al giocatore la possibilità di muovere i personaggi negli ambienti, caratteristica che nella decade sotto esame rappresenta, come precedentemente evidenziato, un tassello importante nel passaggio tra le avventure testuali e quelle grafiche<sup>157</sup>.

*Shin Onigashima* ha come protagonisti un bambino e una bambina, abbandonati fin da neonati ma poi accuditi per otto anni da due anziani in un villaggio che viene attaccato da un Drago; il cammino dei piccoli per ritrovare i genitori adottivi diventa presto un cammino di scoperta del proprio passato. In questo titolo l'utente può controllare entrambi i protagonisti, ed è tenuto a cambiare personaggio dal momento che alcune azioni/opzioni possono essere svolte dall'uno ma non dall'altro.

Anche nel caso di *Yūyūki* l'utente controlla due personaggi distinti mentre attraversano il mondo per incontrarsi dopo essere stati separati, ovvero una bambina che vive in un villaggio e una scimmia uscita da una meteora caduta nei pressi della casa in cui abita la piccola.

Nel caso di *Famicom Tantei Club: Kieta Kōkeisha*, la narrazione incorporata si focalizza su un uomo senza memoria che il giocatore deve controllare e portare al disvelamento del suo passato oltre che alla scoperta dell'identità di un assassino seriale; *Famicom Tantei Club Part II: Ushiro ni Tatsu Shōjo* è un prequel rispetto al primo capitolo, e si concentra anch'esso sull'indagine relativa a due misteriosi omicidi.

È interessante notare che la loro serialità esplicita resta strettamente legata al supporto per il quale vengono inizialmente distribuiti, il Famicom Disk System per l'appunto, visto che in varie riedizioni successive sono poi stati rilasciati come prodotti unitari. La periferica di Nintendo infatti, funzionando solo con dei floppy disk, predispone i prodotti per essa sviluppati a una frammentazione considerata che ogni videogioco è comunque diviso per ogni lato di un singolo floppy, il quale va necessariamente

---

<sup>157</sup> Curiosamente, questi titoli non cercano una commistione tra il testo e la grafica, ma decidono di mantenerli ben separati, diventando così alcuni tra i primi esponenti di una forma espressiva che nasce e si sviluppa proprio in Giappone a partire dagli anni Ottanta, ovvero l'incontro tra il romanzo e il videogioco celebrato dalla *visual novel*. Indagare la tradizione e lo sviluppo di questa forma letteraria-videoludica richiederebbe una dissertazione a parte; mi preme sottolineare comunque che se i titoli citati in questo paragrafo non manifestano la potenziale variabilità di una narrazione immutabile, nel corso degli anni successivi la *visual novel* giapponese arriverà a implementare delle narrazioni fortemente plasmabili sulla base delle scelte degli utenti, caratteristica del resto fondante di molti esponenti videoludici contemporanei suddivisi esplicitamente in episodi, oltre che di altri più attinenti alla serialità implicita, come evidenzierò a partire dal capitolo successivo.



girato per proseguire a giocare, portando quindi in ogni caso a un'interruzione inevitabile dell'attività del giocatore. Questa interruzione è quindi maggiormente sottolineata dai quattro titoli citati in questo paragrafo, che sfruttando la frammentazione tecnica della periferica per la quale vengono inizialmente sviluppati, dilatano la temporalità dell'interruzione grazie alla pubblicazione seriale. La serialità narrativa dunque in questi titoli si lega alla piattaforma per i quali vengono sviluppati, e la stessa prassi, come avrò modo di discutere nei capitoli successivi, riguarderà anche i più recenti videogiochi seriali, esistenti grazie al legame con delle piattaforme non tanto fisiche, bensì digitali.

### *3.7 Riassumendo: la serialità videoludica negli anni Ottanta*

L'industria videoludica, se da un lato mantiene interesse sui titoli per le sale giochi negli anni Ottanta, dall'altro lato compie un deciso passo verso i videogiochi per le piattaforme casalinghe. Quest'ultimi, orientati su delle narrazioni incorporate dotate di un finale (o più d'uno) che possono dilatare in vario modo la loro offerta grazie ai percorsi effettuabili per giungere agli istanti conclusivi dopo una necessaria frammentazione delle sessioni, cercano fin da questa decade una commistione sempre maggiore tra il piano ludico e il piano narrativo. Inoltre, permettono in certi casi di influenzare tramite determinate azioni/scelte alcuni aspetti del racconto, favorendo così la concreta nascita del piano ludonarrativo.

La diffusione delle narrazioni incorporate e approfondite tramite i manuali di istruzioni favorisce nuovi punti di vista con cui inquadrare vari tratti seriali negli anni Ottanta: la variabilità della costanza non si vede soltanto tenendo in considerazione il rapporto tra meccaniche costanti e dinamiche variabili nel piano strettamente ludico, ma anche in quello ludonarrativo, visto che iniziano a uscire sul mercato alcuni esponenti che evidenziano delle narrazioni incorporate in grado di garantire sottili variazioni narrative nel corso della progressione ludica o nei momenti finali. La ripetizione diventa quindi un atto rilevante per l'utente, non solo per migliorare eventuali punteggi come in passato, ma anche per scoprire quelle variazioni narrative rimaste inesplorate a una iniziale partita, oltre al fatto che la ripetizione intesa come iteratività diviene un tratto essenziale su cui si articola il *gameplay* di vari titoli. Tutto ciò provoca un aumento della dilatazione, ancora una volta non più soltanto legata alla performance ludica, ma anche alla presenza di alcune variabili narrative non esperibili nell'arco di una singola partita. Vari titoli inoltre evidenziano la possibilità di poter controllare o comunque seguire l'evoluzione di molteplici personaggi, che vengono definiti nei loro tratti identitari e caratteriali principali con descrizioni sui manuali o all'interno dei videogiochi stessi, seppur entro certi limiti dovuti alla tecnologia dell'epoca, che non permetteva ancora di incorporare *cut-scenes* in grado di veicolare contenuti afferenti ai piani narrativi ospitando una ricca varietà estetico-linguistica.

Ciò nonostante, la presenza di narrazioni incorporate non cancella la potenziale narrazione emergente facente leva sull'interattività cognitiva/interpretativa degli utenti, liberi dunque di immaginare i contesti di finzione che in certi casi diventeranno di fatto più ampi ed estesi fino ai giorni nostri, su cui si muovono alcuni iconici personaggi nati proprio negli anni Ottanta e fautori di un medium che, strada facendo, inizia proprio in quella decade ad assumere i suoi tratti identitari rilevanti.

Si manifestano anche concreti esempi di serialità videoludica esplicita, in cui il *work in progress* assume rilevanza soprattutto nel caso del mai concluso *Swordquest*, che resta il primo concreto e sfortunato esempio di videogioco seriale pensato a monte, vista la suddivisione in frammenti per necessità strettamente tecniche nel precedente caso di *Zork*. Nei casi giapponesi di *Shin Onigashima*, *Yūyūki*, *Famicom Tantei Club: Kieta Kōkeisha* e *Famicom Tantei Club Part II: Ushiro ni Tatsu Shōjo* il funzionamento tecnico alla base della periferica per la *console* a cui sono rivolti diventa l'elemento naturale al quale correlare una esplicita pubblicazione episodica, manifestando dunque che la serialità videoludica, nei soprascritti casi così come in altri nel corso del percorso storico che mi accingo a continuare, resta embrionalmente legata alla piattaforma ospitante.

## CAPITOLO 4 – NUOVE DIMENSIONI LUDICHE E NARRATIVE NEGLI ANNI NOVANTA

### 4.1 Il videogioco entra in una nuova dimensione

A partire dagli inizi degli anni Novanta, comincia quella che Fulco definisce la “fase tridimensionale” della storia videoludica<sup>158</sup>, basata su degli ambienti sviluppati ed esplorabili in altezza, larghezza e soprattutto profondità, aprendo così nuove frontiere prospettiche grazie a una terza dimensionalità ludica che permette di sancire potenzialmente una gamma di azioni più variegata all’interno degli spazi rappresentati. Come osservano Dominic Arsenault e Pierre-Marc Côté, resta comunque importante sottolineare che le ripercussioni relative al passaggio dalla bidimensionalità alla tridimensionalità non conducono il medium videoludico a cambiamenti soltanto tecnici, ma anche a nuove potenzialità espressive<sup>159</sup>. La portata di questa innovazione negli anni Novanta è infatti rivoluzionaria, visto che proprio in virtù dell’implementazione di una terza dimensione si assiste alla creazione di nuovi generi e al consolidamento di altri già esistenti<sup>160</sup>. In ambo i casi, vengono rilasciati una vasta gamma di titoli dalle caratteristiche ludiche e narrative tendenzialmente più articolate rispetto a quanto accaduto in precedenza. Inizia ufficialmente un’altra epoca, come affermano Pellitteri e Salvador<sup>161</sup>, riferendosi in particolar modo alla Playstation, la *console* casalinga immessa sul mercato a metà degli anni Novanta che segna l’entrata in scena di Sony nell’industria videoludica e nuovi confini prima inesplorabili grazie all’utilizzo dei CD-ROM, capaci di memorizzare nettamente più dati rispetto a quanto avveniva con le piattaforme di gioco precedenti, basate sull’utilizzo delle cartucce. Più specificatamente, PlayStation è la *console* che più di ogni altra precedentemente uscita segna un passaggio di consegne nel medium videoludico, ovvero lo spostamento radicale dall’intrattenimento collettivo delle sale giochi fino a quello domestico, il quale diventa sempre più centrale nel corso del decennio, visto che le caratteristiche hardware della prima *console* di Sony (così come di altre concorrenti) sono più prestanti rispetto a quelle consentite dai cabinati, donando come risultante dei titoli più elaborati da un punto di vista ludico e narrativo.

---

<sup>158</sup> I. Fulco, *op. cit.* 2005, p. 108.

<sup>159</sup> Dominic Arsenault, Pierre-Marc Côté, “Reverse-engineering graphical innovation: an introduction to graphic regimes”, in *GAME. The Italian Journal of Game Studies*, n. 2, (2013), <https://www.gamejournal.it/reverse-engineering-graphical-innovation-an-introduction-to-graphical-regimes/> (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>160</sup> È giusto sottolineare che sebbene la terza dimensione venga utilizzata in larga scala a partire dagli anni Novanta, era stata comunque oggetto di sperimentazioni isolate anche negli anni Ottanta, in cui non era però possibile ottenere gli stessi risultati a causa di supporti hardware non adeguati a gestire dinamicamente una nuova dimensione prospettica all’interno del *gameplay*.

<sup>161</sup> M. Pellitteri, M. Salvador, *op. cit.*, p. 84.

Un primo cambiamento negli schemi distributivi nel settore videoludico in merito all'introduzione dei dischi ottici è l'avvento delle Demo, ovvero versioni dimostrative di titoli dall'uscita imminente o appena avvenuta, che hanno il compito di proporre agli utenti una minima parte di un videogioco per mostrarne le maggiori peculiarità, con lo scopo di invogliare gli utenti a procedere con l'acquisto. Contenenti fino a una dozzina di versioni dimostrative, negli anni Novanta i dischi Demo vengono spesso allegati a riviste di settore, in modo tale da consentire agli utenti di provare una larga schiera di titoli facendo una spesa esigua, visto che una qualsiasi versione dimostrativa non è vendibile singolarmente<sup>162</sup>. Osservando disparati dischi Demo dell'epoca, appare evidente che, specialmente per i titoli con una narrazione incorporata, l'interruzione della versione dimostrativa avviene spesso in dei momenti particolarmente intensi sul piano ludico e/o narrativo. Le Demo fanno spesso leva su una tecnica accostabile a quella del *cliffhanger* tipica delle narrazioni seriali, con l'obiettivo di creare suspense e curiosità nell'utente, spinto all'acquisto definitivo per saturare i dubbi sul prosieguo del racconto e affinare le caratteristiche ludiche provate. Nel caso di titoli che non contemplano piani narrativi incorporati, come per esempio nelle simulazioni sportive, non è raro vedere alla fine della versione di prova alcune schermate che riassumono i tratti più peculiari del videogioco presentato, promettendone altri scopribili solo con la versione completa<sup>163</sup>. In tutti i casi, vale ancora la frase citata di Papale in chiusura del primo capitolo, ovvero che sia nella narrativa seriale e sia nei videogiochi, Demo comprese aggiungo in questa istanza, è necessario un cauto dosaggio delle gratificazioni, esperibili lungo tempistiche procrastinate.

Va comunque sottolineato che la versione Demo non sempre rappresenta una porzione definita del futuro videogioco completo: in gergo produttivo, infatti, lo stato di Demo rappresenta una fase avanzata ma non ancora definita in tutti i suoi dettagli, una tappa di un *work in progress* a tutti gli effetti, ragion per cui può capitare che nel titolo completo, quando si incontra il frammento visto in una eventuale versione dimostrativa precedente, possono esserci alcune modifiche apportate successivamente dagli sviluppatori<sup>164</sup>. Il rilascio delle Demo antecedenti ai titoli completi a cui si riferiscono è un fenomeno ancora oggi in voga, seppur con alcuni cambiamenti distributivi rispetto alla decade sotto esame<sup>165</sup>. A livello produttivo, invece, l'avvento dei CD-ROM nell'industria videoludica negli anni Novanta consente la creazione di titoli in grado di affiancare, oltre alle nuove

<sup>162</sup> Un'altra via distributiva per le Demo negli anni Novanta era quella della loro inclusione all'interno della confezione di determinati titoli completi: in questi casi, l'azienda sviluppatrice aveva quindi la possibilità di vendere il suo intero prodotto unito alle versioni dimostrative di altri progetti sviluppati in passato o in corso di sviluppo.

<sup>163</sup> Nelle versioni dimostrative dei videogiochi calcistici, per esempio, spesso vengono messe a disposizione soltanto un numero limitato di squadre, promettendone moltissime altre nella versione completa.

<sup>164</sup> Per approfondimenti sulle tappe della comune filiera produttiva di un videogioco, consultare: M. Accordi Rickards, Francesca Vannucchi, *Il videogioco. Mercato, giochi e giocatori*, Mondadori, Milano 2013, pp. 25-56.

<sup>165</sup> Oggi, anche se persistono i supporti ottici allegati alle riviste contenenti versioni dimostrative, la via principale con cui le Demo vengono pubblicate è quella online tramite alcuni mercati digitali come Steam, PSN o Xbox Live, sui quali entrerà maggiormente in dettaglio nel capitolo successivo.

prospettive ludiche esperibili durante l'atto di gioco, anche delle narrazioni più elaborate, indipendentemente dal tasso di interattività con esse, vista la possibilità di implementare *cut-scenes* girate con attori reali oppure in CGI, capaci di mostrare visivamente animazioni più complesse a supporto di eventuali narrazioni dal tono più adulto rispetto a quanto avveniva in passato.

Temi, tra gli altri, come lo schiavismo, l'eco atroce della guerra sulle vite umane, la potenziale pericolosità della sperimentazione scientifica e tecnologica, diventano le basi a cui ruotano i piani narrativi di vari famosi titoli che vedono luce proprio negli anni Novanta, arrivando così a stabilire un passo in avanti nell'età media del pubblico ideale di riferimento. Sostiene a tal proposito Adriano D'Addessi:

“fino ai primi anni '90, i core gamers tradizionali per le console sono sempre stati i ragazzi fino a 15 anni e quindi i giochi per queste macchine erano appositamente studiati e realizzati per un pubblico molto giovane [...] La vera svolta, tuttavia, si è registrata con l'ingresso sul mercato del colosso Sony e il lancio della console Playstation. Il target diventa ora quello dei giovani tra i 18 e i 35 anni, e il successo è tale che [...] questa fascia di età diventa la fonte della maggioranza assoluta dei ricavi del settore”<sup>166</sup>.

Un'indagine di mercato non è la prerogativa di questo elaborato, ma è comunque necessario sottolineare che la maturazione del pubblico di riferimento rappresenta un tassello importante per comprendere il motivo che spinge sempre più sviluppatori a immaginare trame dal registro più adulto. Negli anni Novanta infatti provengono da un lato gli utenti cresciuti nella decade precedente, ormai abituati a determinati standard narrativi, che logicamente hanno bisogno di qualcosa di diverso per mantenere interesse verso un medium che ha nell'innovazione continua uno dei suoi tratti caratteristici; dall'altro lato invece ci sono nuovi utenti, come il sottoscritto, nati proprio a ridosso di quella decade, che si avvicinano al medium con una possibile duplice scelta: abbracciare orizzonti ludici e narrativi più tradizionali oppure immergersi subito nel mezzo della rivoluzione con i titoli tridimensionali dalle narrazioni generalmente più articolate, pensate per un pubblico più maturo<sup>167</sup>. Tutto ciò non deve far pensare che la tridimensionalità ludica conduca forzatamente a una maggiore difficoltà, anzi: seguendo il ragionamento di Fulco, “la maggiore complessità strutturale, da ricondurre soprattutto all'estensione delle possibilità di azione/interazione, è di fatto bilanciata da un processo parallelo di riduzione del livello di difficoltà”<sup>168</sup>. Questo significa che parlare di maggiore

---

<sup>166</sup> Adriano D'Addessi, “IL BUSINESS DEI VIDEOGIOCHI. Analisi economica e strategica del mercato videoludico mondiale”, in A. Cavaleri (a cura di), *op. cit.*, p. 33.

<sup>167</sup> Generalmente, il target delle compagnie rivali negli Anni Ottanta e all'inizio degli anni Novanta, ovvero Nintendo e Sega, è sempre stato quello di un pubblico giovanissimo, come sottolineano i colori sgargianti e gli immaginari legati ai due personaggi iconici di ognuna delle due, l'idraulico Mario da un lato e il velocissimo porcospino blu Sonic dall'altro. La generazione Playstation, invece, segnerà l'arrivo di eroi dai tratti più realistici all'interno di cornici narrative dai toni più cupi.

<sup>168</sup> I. Fulco, *op. cit.* 2005, p. 116.

complessità negli anni Novanta, onde evitare fraintendimenti, si riferisce alle interazioni esplicite con uno spazio di possibilità numericamente più ampio, e a delle narrazioni che, oltre a toccare temi particolari, vedono un costante affinamento delle possibilità di intervento del giocatore nella loro prosecuzione. La sempre più presente interattività esplicita sulle narrazioni rende più articolati rispetto al passato i piani ludonarrativi, proprio come avrò modo di illustrare citando appositi esempi in seguito che riguarderanno nuovi generi così come altri già consolidati.

#### 4.2 La rapida evoluzione ludonarrativa negli FPS

Un genere che nasce sulla scia delle rivoluzioni tecnologiche degli anni Novanta, evidenziando un progressivo incremento di attenzione verso il piano ludonarrativo, è quello degli FPS. La loro rapida evoluzione evidenzia una progressiva maturazione delle dinamiche ludiche ma soprattutto della narrazione incorporata al loro interno, oltre ad alcuni contatti impliciti con la serialità.

L'apripista di questo filone è *Wolfenstein 3D*, uscito nel 1992 e sviluppato dalla collaborazione di John Carmack, Tom Hall e John Romero. La dicitura *3D* implementata nel nome evidenzia quanto l'avvento della terza dimensione rappresentasse negli anni Novanta un tratto, oltre che rivoluzionario, anche distintivo e meritevole di menzione rispetto alle produzioni delle decadi precedenti basate su spazi bidimensionali, fermo restando che in questo videogioco la dicitura a conti fatti può apparire un po' fuorviante, visto che l'esplorazione ambientale è limitata agli assi di spostamento orizzontali, senza la possibilità di alzare o abbassare lo sguardo del personaggio sull'asse verticale. Accordi Rickards rivela infatti che "l'effetto è dovuto a un semplice trucco di programmazione ideato da Carmack, che mette più piani bidimensionali incastrati a diversi livelli di profondità per costruire l'inganno ottico"<sup>169</sup>. A questo proposito, Salvador afferma che le possibilità di movimento e sguardo tridimensionali vengono implementate in questo genere solo quando raggiunge un livello di complessità e realismo tali da giustificarne un'esplorazione completa<sup>170</sup>. *Wolfenstein 3D* infatti si basa sul continuo atto dello sparare contro ogni elemento in movimento, che sottolinea l'enfasi maggiore riposta sul versante ludico rispetto a quello narrativo, comunque presente e integrato come cornice capace di racchiudere una giustificazione alla guerra che il giocatore deve compiere. In tal caso, il protagonista è la spia americana Blazkowicz, chiamato a combattere in un castello contro eserciti di soldati tedeschi in una distopica cornice successiva alla seconda guerra mondiale, in cui la Germania trionfa e cerca di dominare il mondo con dei militari meccanici. La sola azione che conta è quella di uccidere ripetutamente per evitare di essere uccisi all'interno di ambienti labirintici, prassi

---

<sup>169</sup> M. Accordi Rickards, *op. cit.*, p. 99.

<sup>170</sup> M. Salvador, *op. cit.* 2013, p. 126.

focale della maggior parte degli FPS nella prima metà degli anni Novanta, basati dunque sulla costanza di un'azione (il fare fuoco) contro un alto numero di avversari lungo tutto il corso dell'avventura, i quali necessitano una variabilità d'approccio per essere sconfitti da parte del giocatore, chiamato quindi a selezionare le armi più efficaci sulla base della tipologia di avversario affrontato. *Wolfenstein 3D* è importante anche perché consacra il modello di distribuzione tramite *shareware*, ovvero il rilascio online di una porzione giocabile gratuitamente, che a differenza di quanto avviene generalmente con le Demo, rappresenta una parte già inclusa di un futuro titolo già definito<sup>171</sup>. In tal caso, a fronte di un titolo composto da sei livelli principali, il primo di questi viene pubblicato su Internet per permetterne il download gratuito agli utenti desiderosi di provarlo e decidere se acquistarlo o meno.

Come per le Demo, le versioni *shareware* hanno comunque lo scopo di invogliare all'acquisto, e di conseguenza seguono anch'esse la strada della sospensione in momenti particolarmente intensi da un punto di vista ludico e/o narrativo per stimolare, ancora una volta, uno degli aspetti fondanti la prassi videoludica secondo Grodal, ovvero la curiosità. Il modello *shareware* oggi può essere utilizzato anche da vari videogiochi esplicitamente seriali, i quali possono consentire di poter scaricare gratuitamente il primo episodio, in certi casi restringendo tale possibilità soltanto a qualche giorno specifico, visto che normalmente ogni singolo episodio ha un piccolo costo. Lo scopo dei primi episodi di ogni titolo seriale è infatti quello di mettere in luce le caratteristiche peculiari con la velata promessa che saranno garantite prosecuzioni (ludo)narrative potenzialmente interessanti.

Anche nel caso di *Wolfenstein 3D* il discorso è simile, perché nonostante la sua semplicità ludica e narrativa, l'ossatura basilare del *gameplay* è comunque valutabile pienamente dal primo livello distribuito come *shareware*, il quale rappresenta una cospicua porzione di un insieme comunque più grande che l'utente dev'essere invogliato a scoprire. Il compito degli sviluppatori quindi non è semplice, sia in presenza di un modello *shareware* sia in una Demo: mostrare le peculiarità più allettanti del proprio lavoro, ma al contempo mascherarne determinati sviluppi, sulla base dei quali viene cercata di stimolare la curiosità degli utenti.

Negli anni Novanta segue la stessa linea anche il celebre *Doom*, sempre ideato dal trio Carmack-Hall-Romero, che viene immesso sul mercato nel 1993 dopo una precedente distribuzione *shareware*. *Doom* mette l'utente nei panni di un innominato marine all'interno di una stazione spaziale invasa da creature malefiche provenienti da un'altra dimensione: il contesto narrativo si apprende tramite una breve stringa testuale all'inizio dell'avventura, che poi lascia spazio al piano ludico focalizzato sulla

---

<sup>171</sup> Sebbene il modello di distribuzione *shareware* trovi una massiva diffusione proprio negli anni Novanta, la sua nascita nell'ambito videoludico risale al 1987, quando lo sviluppatore Scott Miller fonda Apogee Software (oggi conosciuta come 3D Realms) in Texas. Questa azienda, a partire dal primo titolo sviluppato nello stesso anno, *Kingdom of Kroz*, decide di suddividere i propri prodotti in tre parti, in cui la prima viene rilasciata appunto come *shareware*, per poi incentivare l'acquisto delle parti successive grazie alla promessa di ottenere codici in grado di facilitare la progressione ludica.

dinamicità dell'azione, coadiuvata da un'accentuazione estetica sugli aspetti viscerali degli avversari sconfitti. *Doom* ottiene un fragoroso successo commerciale immediato, visto che il titolo, ancor prima di uscire sul mercato nella sua versione completa, registra un record: la sua versione *shareware*, contenente i due livelli iniziali, viene scaricata per un milione e mezzo di volte nell'arco di una sola giornata in tutto il mondo dalla sua messa in Rete<sup>172</sup>.

La dimensione online è una delle chiavi alla base della sua offerta ludica, vista la possibilità consentita agli utenti di potersi sfidare nelle medesime partite nonostante la lontananza fisica: la modalità multigiocatore online del titolo rende *Doom* uno dei titoli più longevi dell'epoca, la cui dilatazione non si attiene soltanto all'incremento di punteggio dovuto all'eventuale ripetizione della performance nell'avventura che vede il marine alle prese con le creature demoniache, ma anche alle sfide potenzialmente infinite contro avversari umani sparsi per il mondo. Le modalità multigiocatore online non sono soltanto appannaggio degli FPS, poiché entrano con vigore nel mondo videoludico proprio negli anni Novanta toccando molti generi videoludici, riuscendo a conquistarsi un posto di rilievo così ampio al punto tale che, ancora oggi così come allora, si assiste alla produzione di titoli pensati esclusivamente per essere fruiti online. Inoltre, è proprio grazie a *Doom* che si afferma in larga scala il fenomeno del *modding*, ovvero il rilascio online (da parte degli sviluppatori) del codice sorgente di un titolo, che a quel punto diventa uno spunto per gli utenti, liberi di compiere le più disparate creazioni su quella base preconfezionata.

Queste pratiche, stimolando delle attività creative, quindi di tipo post-interattivo come definite da Salen e Zimmerman, si inseriscono all'interno dello stesso insieme individuato da Jenkins in merito alle narrazioni seriali televisive del medesimo periodo: che si tratti di rimodellare un videogioco o tornare più volte su delle puntate di un serial per cercare o eventualmente produrre nuovi significati, il pubblico degli anni Novanta non sembra più assistere passivamente a ciò che vari autori pensano per loro, ma dimostra una grande propensione alla partecipazione fattiva nei confronti dei prodotti di maggior successo<sup>173</sup>. Tornando a *Doom*, è necessario aggiungere che il titolo resta fedele all'estro creativo di Carmack-Hall-Romero e pone più enfasi al suo piano ludico piuttosto che a quello narrativo, focalizzandosi primariamente sull'atto dell'azione ripetuta anziché raccontare una storia articolata.

Diverso il caso di *System Shock*, che nel 1994 segna un importante passo per il genere degli FPS, soprattutto per quanto concerne le narrazioni incorporate e veicolate tramite le azioni ludiche:

---

<sup>172</sup> J.C. Herz, *Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds* (1997) / *il popolo del joystick. Come i videogiochi hanno mangiato le nostre vite*, tr. it. di Luca Piercecchi, Feltrinelli, Milano 1998, p. 90.

<sup>173</sup> A dimostrazione del successo di *Doom*, va annotato che oggi, a distanza di oltre vent'anni dalla sua uscita, ci sono ancora utenti sparsi per il mondo che continuano a divertirsi creando continuamente nuove modifiche al codice sorgente del titolo.



ambientato dentro un'astronave in preda alla distruzione per motivi inizialmente sconosciuti, il giocatore impersona un hacker senza nome che si risveglia dopo aver subito un intervento chirurgico mirato a installargli nel cervello delle particelle meccaniche. La sua missione è rintracciare SHODAN, una IA ritenuta responsabile del massacro. Per raggiungere questo obiettivo, l'utente deve muoversi in molti corridoi labirintici, cercando di sopravvivere agli attacchi di numerosi robot e soprattutto cercando ogni indizio nell'ambiente in grado di fare luce sul mistero dell'astronave.

Nonostante il titolo mantenga su due piani separati l'orizzonte ludico da quello narrativo, grazie all'alternanza tra alcune *cut-scenes* e altre fasi esplicitamente interattive, una buona parte della trama può essere compresa soltanto ricercando vari appunti scritti e registrazioni audio sparse per l'ambiente, che si focalizzano in particolar modo sulla *backstory* del titolo. Il giocatore, se vuole approfondire la sua conoscenza dell'astronave virtuale, non è chiamato soltanto a navigare in un labirintico piano ludico, ma anche a navigare in un altrettanto labirintico piano narrativo dipanato in larga parte su oggetti collezionabili e non sempre recuperabili secondo un preciso ordine cronologico. Come affermato da Dylan Holmes, in questo titolo l'utente assume il ruolo di un metaforico detective, chiamato a ricostruire la precisa cronologia di un mosaico narrativo costituito da frammenti sparsi per un ambiente denso di segreti da scoprire<sup>174</sup>. Attività che si può accostare a quella degli spettatori di determinati racconti seriali televisivi dalla complessa articolazione narrativa: "l'intento fondamentale di videogame [...] e serie televisive narrativamente complesse sembra essere il desiderio di coinvolgere attivamente nella storia e contemporaneamente sorprendere con manipolazioni della narrazione"<sup>175</sup>, sostiene Mittel nell'arco di un saggio dedicato alla complessità dei mondi seriali contemporanei.

*System Shock* diventa così uno dei primi emblemi videoludici che veicolano la narrazione tramite l'esplorazione ambientale, quella che Jenkins, all'interno di un saggio del 2004, definisce *environmental storytelling*, ovvero un processo di scrittura in cui il *game designer* deve metaforicamente calarsi nel ruolo di architetto del racconto, vista la disseminazione di alcuni tasselli narrativi importanti all'interno degli ambienti che l'utente è chiamato a esplorare per avere un più chiaro quadro degli eventi<sup>176</sup>. Questo principio favorisce dunque un braccionaggio testuale videoludico da parte degli utenti, che possono avere una totalizzante chiarezza sulla narrazione incorporata soltanto ricercando ogni indizio nascosto negli ambienti. *System Shock*, pur restando principalmente un FPS, integra inoltre al suo interno alcune caratteristiche proprie dei giochi di ruolo, vista la possibilità di incrementare costantemente le abilità del protagonista tramite alcuni innesti nel

---

<sup>174</sup> Dylan Holmes, *A Mind Forever Voyaging: A History of Storytelling in Video Games*, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2012, p. 53 (versione elettronica).

<sup>175</sup> J. Mittel, *op. cit.* 2008, p. 129.

<sup>176</sup> H. Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture", in P. Harrigan, N. Wardrip-Fruin (a cura di), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, The MIT Press, Cambridge 2004, pp. 118-130.

suo cervello, caratteristica anch'essa sorretta dall'orizzonte narrativo. Si tratta quindi di un titolo che ibrida una pluralità di generi videoludici e segna un tassello evolutivo di notevole spessore nelle strategie narrative veicolate nel piano ludico. Non a caso, man a mano che gli anni Novanta vanno avanti, vista la concreta possibilità di immagazzinare più dati nei supporti ottici, e vista una tecnica come l'*environmental storytelling*, si assiste a una sempre più progressiva riduzione delle pagine dei manuali di istruzioni inclusi nelle varie confezioni, poiché i videogiochi diventano ancora più autonomi nella loro contestualizzazione narrativa.

Un altro tassello evolutivo non soltanto per gli FPS, ma anche per quanto concerne le varieghe possibilità offerte dalle narrazioni incorporate, viene compiuto nel 1997 da *Half-Life*: il titolo evidenzia fin dai primi istanti un solido piano narrativo, in cui compare un misterioso personaggio, detto G-Man, accanto a un taciturno protagonista che il giocatore deve controllare, il fisico Gordon Freeman, intrappolato in un laboratorio con creature aliene dopo un esperimento mal riuscito. Ciò che rende particolarmente importante *Half-Life* è la fase in cui il fruitore viene introdotto e condotto all'esplorazione dell'ambiente: il giocatore inizia la sua avventura osservando con gli occhi di Freeman l'interno di una monorotaia che consente di vedere tutti gli ambienti del gigantesco centro nucleare in cui il protagonista svolge il suo lavoro, e il titolo non effettua mai transizioni dall'orizzonte ludico per metterlo di fronte ad altre porzioni narrative che possono permettersi una visione più rilassata, come potrebbero essere le *cut-scenes* tradizionali. Non esistono quindi scene di intermezzo, eppure esiste eccome una narrazione incorporata, in tal caso nel vero senso del termine, visto che ogni elemento afferente al piano narrativo comunque non viene relegato a porzioni separate dal piano ludico, ma viene per l'appunto integrato in esso tramite i dialoghi degli altri personaggi e alcune note sparse per l'ambiente che l'utente, pedissequamente a quanto appena esposto con *System Shock*, è chiamato a ricercare per avere un più chiaro quadro degli eventi.

Il risultato è una vicenda in prima persona interamente snodata lungo un continuativo piano ludonarrativo, dove il giocatore ha l'impressione costante di trovarsi di fronte a una temporalità senza stacchi o frammentazioni, se non dovuti al necessario bisogno di salvare la partita e riprenderla successivamente, viste le varie ore doverose al suo "completamento". L'utilizzo delle virgolette non è casuale, perché *Half-Life* termina ponendo il giocatore di fronte a una duplice scelta: accettare di lavorare per il misterioso G-Man gettandosi in uno strano portale verde, oppure rifiutare la sua proposta andando incontro a sfide definite dall'enigmatico personaggio come impossibili da superare. Indipendentemente dalla via perseguita, l'avventura non chiude definitivamente gli eventi ma lascia spalancate le porte a un seguito che ci sarà effettivamente nel corso degli anni Zero: c'è quindi la presenza di un emblematico *cliffhanger* a prescindere dall'opzione selezionata dall'utente.

Ancor prima del sequel ufficiale, che analizzerò nel prossimo capitolo, *Half-Life* viene espanso grazie a tre diversi contenuti aggiuntivi, rilasciati tra il 1999 e il 2001, inizialmente in formato digitale per poi essere venduti in confezioni fisiche: i primi due di questi (*Opposing Force* e *Blue Shift*) pongono il giocatore nei panni dei nemici di Gordon, in modo tale da permettergli di vivere gli stessi eventi da un altro punto di vista, mentre il terzo (*Decay*) è invece pensato per la modalità multigiocatore-cooperativa, poiché si basa su due scienziate guidate da altrettanti giocatori differenti all'interno di ambienti sempre più colmi di nemici.

*Half-Life* diventa così uno dei primi esponenti, quanto meno in questo genere, a dipingere un universo narrativo così stratificato al punto tale da richiedere delle espansioni che, oltre a integrare l'orizzonte ludico per assicurare una ridefinita variabilità d'azione, inseriscono nuovi racconti intelaiati con quello di base mirando ad ampliare la narrazione incorporata. Il rilascio delle espansioni legate a videogiochi di base che si concludono lasciando, volutamente o meno, dei finali aperti, è un fenomeno che inizia a fomentare proprio negli anni Novanta, per poi diventare quasi una prassi nella decade successiva, dominata, come esporrò dettagliatamente nel prossimo capitolo, dai contenuti scaricabili. Per adesso, è sufficiente sottolineare che c'è una evidente strategia mirata a dilatare le gratificazioni esperite col titolo basilare tramite una serie di espansioni pubblicate a cadenza periodica, che lo avvicinano alla struttura esplicitamente seriale di un videogioco episodico<sup>177</sup>.

*Half-Life* rappresenta non soltanto una pietra miliare per un genere come quello degli FPS, nato con intenti prettamente ludici ma poi diventato terreno fertile per sperimentazioni narrative, ma rappresenta anche un importante tassello evolutivo della storia videoludica in senso più ampio, visto che la sua naturale commistione tra i più volte menzionati due piani strutturali generalmente categorizzati separatamente, rende evidente che l'interattività esplicita può comunque convivere con le fasi narrative, capaci in questo caso di procedere autonomamente fino alla scelta finale, in grado di donare due risvolti diversi proprio sulla base di azioni ludiche. Un titolo che racchiude quindi l'essenza degli anni Novanta, che fanno della parallela sperimentazione ludica e narrativa il proprio punto caratteristico.

#### 4.3 Tra Lucas e Sierra: maturazione e consolidamento delle avventure grafiche

Se da un lato si assiste negli anni Novanta alla nascita e al consolidamento di nuovi generi videoludici di ampio successo, come gli FPS appena trattati, dall'altro lato ce ne sono altri già esistenti che vanno incontro a modifiche strutturali di varia portata a causa dell'avvento della terza dimensione, che

---

<sup>177</sup> Il parallelismo possibile tra il periodico rilascio di espansioni con il periodico rilascio degli episodi di un videogioco esplicitamente seriale verrà trattato nel capitolo successivo.

diventa quindi una realtà con cui gli sviluppatori, volenti o nolenti, devono fare i conti se vogliono stare al passo con questo settore d'intrattenimento, fermo restando che comunque l'impostazione in 2D non scompare assolutamente dalla circolazione (visto che ancora oggi persistono dei titoli bidimensionali). Per esempio, il genere *platform* negli anni Novanta mantiene intatte le sue caratteristiche identitarie principali, dettate da dinamiche rapide e mirate a superare vari ostacoli col giusto tempismo, ma lo fa implementando la nuova dimensionalità ludica all'interno di un *gameplay* dalle rinnovate possibilità esplorative rapportate anche alla profondità, come accade per esempio nella famosa saga di *Crash Bandicoot*, sviluppata da Naughty Dog a partire dal 1996, che cala i giocatori nei panni di un marsupiale geneticamente modificato impegnato a salvare la sua amata dalle grinfie di un dottore pazzo, Neo Cortex. La saga recupera quindi la semplicità narrativa tipica del genere di riferimento, tendenzialmente rivolto a un pubblico dalla fascia di età non adulta, e in certi livelli bonus abbandona la prospettiva tridimensionale per passare a una più classica in 2D, come a volerne rammentare le radici.

Se un genere come il *platform* ridefinisce alcune sue dinamiche sulla base di una rilettura ludica alla luce delle nuove possibilità prospettiche, mantenendo intatta la semplicità narrativa, un altro che invece cerca di riadattarsi sia a livello ludico che narrativo negli anni Novanta è quello delle avventure grafiche, per il quale è lecito soffermarsi molto di più anche per inquadrare il percorso in cui si collocano i videogiochi a episodi, tendenzialmente afferenti proprio a questo genere.

Gli anni Novanta seguono la scia duopolistica iniziata negli anni Ottanta, grazie a una serie di produzioni importanti firmate dalla LucasArts (ex LucasFilm Games) e dalla Sierra, con un rinnovato monitoraggio alle nuove possibilità espressive stabilite delle innovazioni tecnologiche del periodo. Un autentico caposaldo del genere è *The Secret of Monkey Island* (abbreviato con *TSOMI* d'ora in poi), immesso sul mercato nel 1990 e nato dall'estro di Ron Gilbert all'interno di LucasArts. L'utente impersona Guybrush Threepwood, un giovane ragazzo che sbarca su un'isola col sogno di diventare un pirata, fino a cadere all'interno di una spirale sempre più goliardica di eventi: combattimenti con le spade da affrontare selezionando come insultare l'avversario, oltre a enigmi ambientali risolvibili con una dose di ingegno necessariamente coadiuvata da una altrettanta dose di ironia, rappresentano il fulcro del primo capitolo di una saga destinata a diventare celebre. Da un punto di vista tecnico, *TSOMI* è il primo esponente che implementa la possibilità di vedere aumentata o rimpicciolita la grandezza dei personaggi sulla base del loro movimento sullo spazio, ripreso da una camera sempre fissa in un determinato punto. Sotto il profilo narrativo, oltre all'utilizzo di *cut-scenes* ogni qual volta è presente un dialogo importante che giustifica una particolare enfasi sui volti in primo piano dei personaggi, c'è da sottolineare che tutta la funzionale comicità dell'avventura non proviene soltanto dai filmati, ma in larga parte anche dalle interazioni dell'aspirante pirata con gli altri personaggi. Per

esempio, durante i dialoghi, dove è possibile scegliere una risposta all'interno di una gamma multipla di affermazioni, di solito soltanto una frase porta avanti il *plot*, mentre le altre frasi, pur non rappresentando materiale utile alla prosecuzione del racconto, donano spesso risultati irriverenti che possono stimolare il giocatore a ripetere il dialogo per la semplice curiosità di conoscere cosa avrebbe risposto l'interlocutore nel caso di una scelta diversa.

L'interazione con i personaggi che popolano gli ambienti diventa quindi la chiave essenziale per la manifestazione della comicità intrinseca al titolo, al punto tale da indurre una curiosità non soltanto relativa alla prosecuzione narrativa, ma anche alla ricerca di quei frammenti goliardici legati ad alcuni elementi sparsi per gli ambienti, con cui l'utente può interagire tramite la consolidata interfaccia SCUMM. Si tratta di un titolo denso di personaggi secondari e contenuti al punto da creare uno specifico universo di finzione a sé stante, dove spesso la logica tradizionale deve adattarsi a un contesto con le sue specifiche e irriverenti regole esistenziali, a cui il giocatore è chiamato ad abituarsi abbracciando una notevole dose di creatività man a mano che prosegue. *TSOMI* si basa dunque su un processo di adattamento nei confronti di ogni nuovo luogo da esplorare e conoscere nelle sue uniche norme esistenziali, proprio come accade all'intrepido protagonista.

Inoltre, il titolo viene suddiviso su tre diversi dischi, anticipando un fenomeno di larga diffusione negli anni Novanta, ovvero quello dei videogiochi dalle grandi dimensioni che necessitano l'utilizzo di più supporti ottici per immagazzinarne tutti i dati, necessariamente frammentati nella loro prosecuzione: in molti casi l'inserimento di un nuovo CD corrisponde a un momento di notevole tensione ludica o narrativa, proprio come potrebbe avvenire all'interruzione di una versione dimostrativa, accostabile come già visto a un *cliffhanger* di un qualsiasi racconto seriale con puntate interconnesse. La transizione tra un disco e l'altro tende ad avvenire in momenti particolari finalizzati a provocare l'inserimento immediato nel nuovo supporto nella piattaforma di gioco, mascherandone in tal modo la frammentazione, come potrebbe succedere a uno spettatore televisivo che dispone su un supporto ottico di variegata puntate afferenti a un determinato serial. Nel caso di *TSOMI* la suddivisione tra i dischi diventa anche frutto di enigmatiche sfide, proprio come accade in un momento che vede il videogioco bloccarsi del tutto e chiedere al giocatore di sostituire di continuo tutti i dischi. La rottura della metaforica barriera diventa una interessante fase metaludica, che spinge l'utente a giocare anche con la dimensione oggettistica esterna all'avventura, stimolando ancor di più il suo pensiero laterale e la sua interattività funzionale, in linea con quanto visto con le più remote avventure testuali.

*TSOMI* segna l'inizio di un periodo molto positivo per la compagnia fondata da George Lucas, sancito dal seguito del titolo appena citato l'anno successivo, che ne mantiene intatto il *gameplay*, e quello (tra gli altri esposti in seguito) di *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* nel 1992, su cui vale la pena

spendere qualche parola. Il titolo fa riferimento alla famosa saga cinematografica per costruire una vicenda originale che comunque mantiene intatta l'ironia caratterizzante il personaggio reso celebre da Harrison Ford sul grande schermo, ideale per enfatizzare il tono goliardico delle avventure grafiche sviluppate da LucasArts. In questo videogioco il famoso Indie è alle prese con un potente manufatto su cui mettono gli occhi dei soldati nazisti, capitanati da un suo ex amico; il manufatto conduce i contendenti nella città di Atlantide, in cui l'archeologo deve occuparsi di salvare la vita alla sua collega Sophia.

La particolarità della produzione risiede nella possibilità di scegliere una tipologia di approccio tra tre disponibili con cui affrontare una parte dell'avventura: c'è quella d'azione, che prevede degli enigmi ridotti ma varie scene in cui Indie dovrà scontrarsi a mani nude contro degli avversari; quella d'ingegno, che al contrario prevede un maggior numero di enigmi ambientali da superare ma toglie gli scontri; infine quella di squadra, che resta focalizzata maggiormente sui dialoghi, in particolar modo con quelli che riguardano Sophia, la cui collaborazione risulta fondamentale per l'attraversamento di determinati ambienti. Questa tripartizione, oltre a richiamare la classificazione di Romano esposta nel precedente capitolo, evidenzia una variabilità di approccio capace di assecondare una gamma di utenti più ampia, e allo stesso tempo garantisce al titolo una potenziale dilatazione visti i cambiamenti che i tre percorsi assicurano quanto meno sul piano ludico.

La narrazione incorporata, sebbene esperita tramite fasi ludiche variabili a seconda della modalità scelta, conduce comunque a una costante e accomunante fase finale in cui Indie si ritrova ad Atlantide per affrontare i soldati di fronte al macchinario che gestisce il potente manufatto. È in questa fase, quindi successiva ai tre percorsi, che l'utente può influenzare il finale dell'avventura sulla base della risoluzione di un enigma a cui segue un dialogo a scelta multipla: se svolto in modo tale da convincere i nemici ad attivare il manufatto, Indie e Sophia fuggiranno in tempo dall'isola prima della distruzione che ucciderà gli avversari; contrariamente, se il giocatore non sceglie le corrette frasi per convincere i nazisti a usare il manufatto, Sophia si getterà nel macchinario venendone risucchiata, lasciando Indie da solo a guardare verso l'orizzonte; altrimenti, potrà essere Indie a salire sulla macchina per poi esserne risucchiato insieme a Sophia. I tre variabili percorsi ludici dunque portano a una costante situazione conclusiva, che può andare incontro a tre finali variabili sulla base di scelte dialogiche.

Il 1993 è l'anno che segna l'arrivo di *Day Of The Tentacle*, sequel di *Maniac Mansion* che mantiene lo stesso tono irriverente del predecessore e si svolge alcuni anni dopo gli eventi della mansione: stavolta l'utente prende il controllo di uno dei possibili personaggi conosciuti nella precedente avventura, ovvero il fisico Bernard, affiancato da uno studente, Hoagie, e una studentessa, Laverne. I tre si ritrovano a utilizzare una macchina del tempo difettosa per impedire a un professore maldestro di creare dei tentacoli dotati di personalità malvagie: invece di tornare tutti quanti indietro del tempo,

Hoagie finisce duecento anni nel passato, Bernard rimane nel presente e Laverne viene catapultata duecento anni nel futuro. Da questo momento in poi, il giocatore può alternare liberamente il controllo dei tre personaggi, che si muovono dunque in tre epoche diverse, avendo la possibilità di influenzarsi vicendevolmente lo spazio-tempo: alcune azioni di Hoagie nel passato per esempio aprono le porte al proseguimento dell'avventura presente per Bernard, che a catena può fare lo stesso per aiutare Laverne nel futuro. Si assiste dunque a una trama multilineare e interconnessa tra molteplici personaggi da un punto di vista sia ludico che narrativo, accostabile alla pluralità delle linee narrative caratterizzanti la narrativa seriale contemporanea. In tal caso, le diverse linee cercano di arrivare a un punto di convergenza, visto che l'obiettivo di Hoagie e Laverne è quello di tornare nel presente per sconfiggere, unendo le forze con Bernard, le creazioni del professore. A differenza di quanto esaminato per l'avventura del precedente anno incentrata sulle gesta di Indiana Jones, in *Day Of The Tentacle* non è possibile avere dei finali differenti, ma soltanto un'unica conclusione comica in cui i tre personaggi, dopo aver sconfitto con un intelligente stratagemma i tentacoli cattivi indossando una larga maglietta tutti insieme, vengono smascherati dal professore nel momento in cui tentano di fargli credere di essere una creatura aliena. Si tratta di un finale che racchiude il senso del percorso ludico e narrativo dell'intero titolo, basato sull'unione di tre personaggi verso un solo obiettivo comune, raggiungibile soltanto grazie alla loro cooperazione in epoche però ben diverse tra loro, che richiedono gli sforzi di questi tre protagonisti non visibili dunque come un unicum.

Sempre il 1993 segna un primo punto di svolta per la compagnia, visto che grazie a *Sam e Max Hit the Road*, basato su una comica avventura investigativa di due animali parlanti, Sam e Max per l'appunto, l'interfaccia SCUMM viene in parte modificata a causa di un ridefinito inventario, che non occupa più una cospicua parte dello schermo, ma viene chiamato in causa dall'utente tramite la pressione di un tasto, oltre alla possibilità di selezionare determinate azioni scorrendole una volta posizionato il cursore sugli oggetti interessati (Figura 9).



Figura 9. In *Sam e Max Hit the Road*, l'inventario viene richiamato a parte, e il cursore assume forme diverse sulla base dell'azione che può essere eseguita su ogni determinato oggetto.

Una soluzione che dunque conferisce maggiore enfasi allo spazio rappresentato, relegato alla delineazione grafica del surreale mondo di gioco entro cui sono collocati i personaggi, lasciando ai margini lo spazio rappresentante, quello che vive in una dimensione extra-diegetica e serve all'utente per interagire con il sistema<sup>178</sup>.

Si giunge al 1995, un anno in cui LucasArts ridefinisce parte delle sue direttive creative: *Full Throttle* infatti è un titolo che, pur non abbandonando il registro improntato sulla comicità che ha sempre contraddistinto le avventure grafiche della compagnia, presenta una trama orientata verso un pubblico tendenzialmente più adulto, improntata sul capo di una banda di motociclisti, impegnato a redimere il nome del suo gruppo da una ingiusta accusa di omicidio perpetrata da un politico senza scrupoli. Una caratteristica importante di *Full Throttle* è la presenza di fasi di guida e combattimento a bordo dei veicoli, in cui il protagonista si muove su una strada tridimensionale per poi raggiungere e affrontare degli avversari a mani nude o con armi contundenti. Si tratta di un segno evidente che l'avvento della terza dimensione, con le allegate nuove possibilità ludiche e narrative, tocca anche un genere come quello delle avventure grafiche, il quale, recuperando ancora la tripartizione citata nel precedente capitolo di Romano, si è sempre contraddistinto con una forte enfasi sugli atti del dialogo e della raccolta di oggetti, ma soltanto dagli anni Novanta abbraccia anche quello dell'azione. Il titolo in questione inoltre è importante perché, a differenza di tutti gli altri della compagnia sviluppati fino al 1995, alcune azioni ludiche errate possono condurre al *game over*, causando così la necessaria ripetizione al fine di riparare gli errori commessi: nonostante ciò, le reazioni sarcastiche del protagonista ai fallimenti, in cui si rivolge al giocatore chiedendogli di ricominciare, evidenziano ancora una volta una connotazione ironica della morte, scevra di qualsiasi senso permanente.

Il ruolo della morte diventa una componente cruciale dell'ossatura narrativa di *The Dig*, titolo che segna un cambio di rotta per la compagnia a causa dell'intensità drammatica di alcuni momenti all'interno di una cornice che lascia poco spazio alla più volte menzionata comicità. *The Dig* viene immesso sul mercato alla fine del 1995, dopo una gestazione travagliata fin dagli anni Ottanta, come afferma lo sviluppatore Brian Moriarty in una recente intervista<sup>179</sup>. Nato da un'idea di Steven Spielberg, il titolo è denso di contenuti simbolici che non è possibile trattare con dovizia di particolari in questa sede, ma vale comunque la pena soffermarsi sugli eventi principali della narrazione incorporata: un gruppo di astronauti (il comandante Low, l'unico controllato direttamente dall'utente, la giornalista Maggie e l'archeologo Brink) vengono inviati a deviare la traiettoria dell'asteroide Attila, diretto sulla Terra, per poi scoprire che in realtà si tratta di un'astronave contenente al suo

---

<sup>178</sup> Per una disamina precisa sulle rappresentazioni spaziali nei videogiochi, consultare: E. D'Armenio, *op. cit.*

<sup>179</sup> Paco García, "Interview with Brian Moriarty", *AventuraYcia.com*, <https://www.aventuraycia.com/entrevistas/en/brian-moriarty/> (ultima visita: 22/12/2018).



interno un portale per un Pianeta sconosciuto che imprigiona degli innocui alieni, schiavi inconsci del loro stesso avanzamento tecnologico mirato a conquistare la vita eterna. Uno dei componenti dell'equipaggio, Brink, perisce inevitabilmente nel corso dell'avventura, e viene riportato in vita dai compagni con dei cristalli alieni in grado di sconfiggere la morte, diventando però instabile e pericoloso. Dopo una combutta, Brink cade da una rupe morendo una seconda volta e facendo disperare Maggie, che inizia a dubitare della reale utilità dei cristalli, portandola così a chiedere al comandante di non resuscitarla nel caso in cui anche lei dovesse morire. Ed è proprio ciò che accade all'attivazione del portale capace di riportare gli alieni al loro Pianeta d'origine: in questo momento, l'utente può decidere di mantenere la promessa fatta alla donna, proseguendo senza di lei, oppure scegliere di utilizzare dei cristalli per resuscitarla.

A seconda di questa scelta, il finale, in ogni caso focalizzato sul costante discorso di ringraziamento da parte di uno degli alieni al comandante, con il conseguente ritorno in vita di Brink (seppur da anziano) e Maggie, implica due possibili variabili all'interno di una brevissima *cut-scene*: se la promessa viene mantenuta, la ragazza sorride al comandante ringraziandolo per la sua onestà; se invece l'utente sceglie di usare i cristalli per salvarla, Maggie guarda in cagnesco e schiaffeggia il protagonista. *The Dig*, pur non contemplando la morte del protagonista su un piano strettamente ludico, poiché è impossibile ricorrere nel *game over*, riflette comunque su di essa all'interno di quello narrativo, evidenziando che nonostante la sua ipotetica sparizione dettata dall'avanzamento tecnologico, non può mai causare un ritorno dell'identico individuo precedente alla dipartita. Si tratta di una lettura negativa sul ritorno in vita capace di metaforizzare la prassi della generale ripetizione sottesa all'intero medium, in cui ogni nuova vita dell'avatar deve implicare una necessaria variabilità d'approccio per riuscire a vincere la sfida precedentemente perduta; prassi che, come evidenziato, non fa parte delle direttive creative della compagnia, salvo per il caso isolato di *Full Throttle*. Come sottolineato da Ron Gilbert nel 1989, infatti, tra le varie regole da seguire per creare un'avventura grafica di successo, è necessario che l'utente debba sentirsi libero di esplorare le più svariate combinazioni per risolvere determinati enigmi, senza che il sistema lo punisca per questa sua necessaria tendenza esplorativa causando la morte del protagonista controllato o l'impossibilità di proseguire per degli oggetti tralasciati precedentemente<sup>180</sup>.

LucasArts chiude gli anni Novanta con un ennesimo titolo destinato a rimanere negli annali del genere, ovvero *Grim Fandango* (prima avventura grafica della compagnia ad avvalersi dell'implementazione del 3D su sfondi pre-reindirizzati in 2D), una surreale avventura dai tratti investigativi, con toni alternativamente cupi e ironici, ambientata in un ipotetico mondo oltre la morte

---

<sup>180</sup> R. Gilbert, "Why Adventure Games Suck", *Grumpygamer.com*, [http://grumpygamer.com/why\\_adventure\\_games\\_suck](http://grumpygamer.com/why_adventure_games_suck) (ultima visita: 22/12/2018).

in cui le anime dei defunti hanno le sembianze di scheletri. Prima di arrivare alla loro sistemazione nell'Aldilà, le anime devono attraversare un percorso di redenzione nella Terra dei Morti della durata di quattro anni, eccezion fatta per quelle moralmente buone che possono andarci direttamente prendendo un treno in grado di compiere l'intero tragitto in quattro minuti. In questo contesto si colloca la vicenda che vede come protagonista Mannie, dipendente di un dipartimento che preleva e dona pacchetti di varia natura ai nuovi arrivati per sancire la durata del loro percorso verso l'Aldilà sulla base della condotta terrena, cercando al contempo di maturare abbastanza credito in modo tale da saldare i debiti che ha accumulato in precedenza, con l'obiettivo di compiere il grande passo verso il vero Aldilà.

Da queste premesse si snoda una narrazione incorporata molto densa di eventi, che coinvolgono l'arrivo di numerosi personaggi secondari con cui Mannie si confronta tramite dialoghi a risposta multipla, svelando un complotto dal quale deve sottrarsi prima di potersi concedere all'amore con Meche, una "donna" dal comportamento terreno encomiabile, che non può compiere il viaggio diretto verso l'Aldilà a causa di alcuni truffatori. Tralasciando i tanti dettagli della trama, che in tal caso non permette in nessun modo al giocatore di influenzarne determinati sviluppi, è necessario sottolineare in questa sede la struttura del titolo, suddiviso in quattro differenti capitoli corrispondenti al Giorno dei Morti su altrettanti anni consequenziali. Ogni anno si chiude da un lato con l'appropriazione di uno status di avanzamento nella personale maturazione di Mannie, da goffo dipendente a eroe in grado di confrontarsi coraggiosamente contro un gruppo di criminali, e dall'altro lato con un interrogativo che rimanda la risoluzione all'anno successivo.

Il primo anno si apre stabilendo i connotati dell'avventura descritti poco sopra, e si chiude con il protagonista che diventa il cameriere di una tavola calda dopo aver appreso i loschi piani dei suoi nemici, con l'auspicio di rivedere Meche. Il secondo si apre con Mannie a capo dell'ex tavola calda, trasformata da lui stesso in un locale di lusso, e si chiude dopo una serie di peripezie con l'inizio di un viaggio verso il luogo in cui viene portata Meche dopo essere stata rapita. Il terzo si apre evidenziando l'arrivo di Mannie nel Porto in cui è convinto che sia stata portata Meche, per poi rimettersi alla sua ricerca dopo aver scoperto che non è più lì, e si chiude col ritrovamento della "donna" a cui segue uno scontro (superabile d'astuzia su un piano ludico) contro il collega rivale Domino, in cui Mannie ha la meglio, per poi rimanere però senza mezzi di trasporto insieme ai suoi alleati. Il quarto e ultimo anno si apre con tutti loro devastati dalla fatica mentre camminano verso il portale che li condurrebbe nell'Aldilà, ma la fiscalità del controllore non permette a nessuno di passare senza permessi, stimolando Mannie all'ultima caccia alla ricerca dei biglietti originali, che lo porta a scontrarsi vittoriosamente con Hector, l'antagonista principale colpevole di aver rubato i biglietti alle anime meritevoli. L'avventura si conclude felicemente grazie all'entrata nell'Aldilà di

Mannie e Meche. Ogni anno è incentrato su una pluralità di problemi, ovvero PN d'uso che il protagonista deve risolvere in vista di un PN di base all'orizzonte, e si chiude con un interrogativo che funge da ponte per creare curiosità nella prosecuzione di un videogioco che assume i connotati di un racconto seriale a causa di una struttura palesemente stratificata su più segmenti. Sarebbe pienamente lecito immaginarsi una pubblicazione a cadenza periodica di un titolo simile, con ogni episodio corrispondente a ogni anno presente all'interno dell'*event time*, capace di avere sì una certa autonomia, ma al contempo di legarsi ai successivi grazie a un racconto articolato su più frammenti spazio-temporali. Non è certo il primo titolo con una struttura simile, visto che del resto già negli anni Ottanta la strutturazione in livelli poteva essere accostata a quella di un racconto seriale, come evidenziato grazie alla citazione di Skolnick nel precedente capitolo. Ciò nonostante, è proprio negli anni Novanta che le narrazioni videoludiche giungono a un grado di articolazione tale da rendere ancora più evidente questa analogia, come dimostra per l'appunto il caso di *Grim Fandango*, titolo che chiude una decade di gloria per LucasArts, fatta di sperimentalismi ludici e narrativi all'interno di formule comunque rodiate già negli anni Ottanta.

La principale concorrente, Sierra, quanto meno nella prima metà degli anni Novanta, riesce a mantenere alta la soglia di interesse degli appassionati non solo grazie alla prosecuzione delle saghe menzionate nel precedente capitolo, ma anche per la creazione di altre completamente nuove a corredo. Una delle più significative è rappresentata dalla trilogia di *Gabriel Knight*, iniziata col primo capitolo nel 1993, proseguita col secondo nel 1995 e conclusa col terzo nel 1999, uscito però in un periodo di forte disordine all'interno della compagnia.

Nel capostipite della saga, *Gabriel Knight: Sins Of the Fathers*, il protagonista è il giovane scrittore di gialli Gabriel Knight che, in cerca d'ispirazione per il suo nuovo romanzo, decide di invischiarsi nelle indagini della polizia mirate a risolvere uno strano caso di omicidio. Una rapida catena di eventi porta il ragazzo a scoprire una verità fatta di rituali satanici e sette segrete, a cui lui fa parte indirettamente visto che a un certo punto scopre di essere l'erede di una famiglia cacciatrice di Ombre. Il titolo predilige un *gameplay* basato sull'esplorazione ambientale e sui dialoghi a risposta multipla, che in vari momenti assumono i connotati di un vero interrogatorio dato il contesto investigativo permeante l'intera produzione, nata dalla creatività di Jane Jensen. L'avventura dura in totale dieci giorni nella fittizia vita del protagonista, ciascuno dei quali con i propri enigmi e quesiti da risolvere prima di poter passare alla giornata successiva. Analogamente a quanto visto prima con *Grim Fandango*, c'è anche in questo caso un titolo dall'evidente frammentazione interna nel piano narrativo, in cui ogni giornata corrisponde a conti fatti con una nuova puntata nella vita di Gabriel, che però non ha una temporalità predefinita, ma si lega indissolubilmente alle azioni del giocatore. Infatti, a differenza di quanto accade nella maggior parte delle avventure grafiche di Sierra negli anni

Ottanta, in *Gabriel Knight: Sins of the Fathers* ogni frammento ha la sua precisa autonomia sul piano ludico, visto che, per esempio, non è possibile rimanere bloccati all'interno di un determinato giorno se l'utente non ha recuperato qualcosa in quello precedente, rendendo così la temporalità narrativa potenzialmente bloccata in un eterno presente fino a quando il giocatore apprende le giuste vie e ottiene tutti gli oggetti per proseguire.

Se nel piano ludico le giornate hanno una loro precisa autonomia, con determinate sfide da completare entro un dato frammento, all'interno del piano narrativo le giornate agiscono comunque come le puntate interconnesse di un serial, rappresentando una porzione di una catena in cui ogni giorno si lega al precedente e pone le basi per sviluppare il successivo. Inoltre, ogni giornata si apre sempre con una inquadratura su campo lungo focalizzata sul luogo in sta dormendo Gabriel, con una brevissima sintesi scritta di quanto accaduto il giorno precedente: nonostante il punto di vista dell'inquadratura resti costante nelle sette giornate iniziali sul medesimo luogo, certe volte ciò che accade all'interno dei suoi margini ha delle percettibili variazioni. Il ruolo di queste inquadrature è accostabile a quello delle sigle di vari prodotti seriali audiovisivi, dove l'alternanza tra variabilità e costanza si evince proprio a partire dalle sigle iniziali, che in certi casi mantengono determinati elementi identici ma ne variano altri<sup>181</sup>.

La vicenda si sviluppa autonomamente fino all'epilogo, in cui Gabriel per mano dell'utente deve scegliere il destino di Malia, una donna di cui si innamora, posseduta però da uno spirito maligno: lo scrittore può decidere se lasciarla morire adempiendo quindi al ruolo lavorativo perpetrato dalla sua tradizione familiare, oppure salvarla optando così per una scelta di cuore. Nel primo caso, si assiste a una *cut-scene* in cui Malia trascina con sé in un dirupo anche il protagonista, con una successiva scena in cui due amici del giovane lo ricordano con commozione; nel secondo caso, invece, nella *cut-scene* si assiste a Malia che molla la presa di Gabriel, suicidandosi, per poi giungere a un successivo filmato in cui lo scrittore parla con la sua assistente Grace dopo gli eventi vissuti. In ambedue le circostanze, quindi, il destino di Malia resta costante, mentre a variare radicalmente è quello di Gabriel.

Il sequel, *The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery*, prende spunto dal finale che vede la sopravvivenza dello scrittore, per poi raccontare una nuova storia in cui i protagonisti sono Gabriel e Grace, stavolta alle prese con una catena di omicidi causati da un lupo mannaro in una cornice investigativa che, recuperando l'ossatura del predecessore, basa gran parte dei suoi enigmi su dialoghi a scelta multipla. Cercando di raggiungere una totale alchimia visiva molto ricercata in quella decade tra il linguaggio videoludico e quello cinematografico, il titolo si basa interamente su un continuativo

---

<sup>181</sup> Un emblematico esempio è la sigla dei famosissimi *The Simpsons* (*I Simpson*, M. Groening, Fox, USA 1987-in corso), che nonostante resti globalmente identica di volta in volta, propone sempre delle variabili azioni dei personaggi nell'inquadratura finale, in cui la famiglia si siede sul divano.

*full-motion-video* (d'ora in poi FMV), in cui il giocatore controlla alternativamente i due protagonisti interpretati da reali attori su sei capitoli differenti, mettendo così in luce una trama multilineare che prevede alcuni punti di convergenza nei momenti conclusivi di determinati capitoli, in cui l'utente deve assicurarsi che il personaggio controllato scriva una lettera al collega per informarlo/a dei fatti accaduti. C'è infatti una costante alternanza tra Gabriel e Grace, salvo per l'epilogo, quando è necessario utilizzare entrambi i personaggi per portarli a uccidere il Licantropo. Vista la tecnica grafica adoperata, il titolo risulta pesante a tal punto da vedere la sua pubblicazione suddivisa in sei CD, corrispondenti a ogni capitolo, spesso chiuso con un interrogativo come nella comune prassi seriale.

Considerato dalla critica dell'epoca come un prodigio tecnologico, questo titolo non riscuote abbastanza successo di pubblico, visto anche il prezzo al di sopra della media con cui viene inizialmente venduto il videogioco<sup>182</sup>, che diventa uno dei manifesti a cui aspira con un entusiasmo probabilmente eccessivo Roberta Williams a capo di Sierra, convinta che i comunemente detti "film interattivi" rappresentassero il futuro dell'industria videoludica.

È sempre nel 1995 che infatti arriva sui mercati mondiali *Phantasmagoria*: il titolo si ispira alle più tradizionali convenzioni del genere *horror*, calando il giocatore nei panni della giovane scrittrice Adriene in vacanza col marito in una grande villa d'epoca; dopo pochissimo tempo dal loro arrivo, la donna diventa preda di atroci incubi in cui vede orrendi delitti, e il marito inizia a comportarsi in modo sempre più violento, fino ad arrivare a stuprarla. Un'avventura grafica densa di una truce violenza, che ben esemplifica il passaggio di testimone tra un ideale pubblico giovanissimo a uno adulto.

Similmente a quanto visto per le avventure di Gabriel Knight, anche in tal caso l'incubo dei due sposini dura lungo diversi giorni ben scanditi, sette per la precisione, corrispondenti ad altrettanti CD all'interno della confezione originale, che si conclude ogni volta con un *cliffhanger*. A differenza di quanto visto con Gabriel Knight, però, in tal caso ogni giornata è affrontabile a piacimento del giocatore senza un ordine prestabilito: la necessaria continuità cronologica da un punto di vista narrativo dunque può non incontrare una parallela continuità ludica, vista la totale libertà di poter scegliere da quale giornata iniziare e con quale concludere. Di conseguenza, il titolo può essere giocato seguendo la linearità cronologica delle giornate, oppure in maniera discontinua, diventando così una catena non consequenziale di eventi formata da variabili analessi o prolessi temporali, che di fatto ne aumentano la complessità narrativa, visto lo sforzo cognitivo dell'utente chiamato a ricostruire cosa è avvenuto prima nel caso non scelga di cominciare dalla giornata iniziale.

---

<sup>182</sup> G. Iglio, *op. cit.*, p. 253.

Ci possono essere dunque molte variabili nella sequenzialità dei frammenti che compongono questo titolo, caratterizzato da una potenziale struttura reticolare a sua volta formata da una pluralità di punti d'ingresso e di uscita. Non tutti gli enigmi presenti sono fondamentali alla prosecuzione dell'avventura, ma comunque le risoluzioni di quelli facoltativi conducono l'utente a scoprire un maggior numero di scene che fanno luce sul mistero della villa, accentuando così la dimensione investigativa di un titolo focalizzato su una trama dai toni cupi. In questo caso specifico, la ripetizione non si lega soltanto a determinate fasi basate sul *trial and error*, soprattutto nella parte (cronologicamente) finale in cui Adriene viene inseguita da uno spirito malvagio, ma anche all'avventura in toto, visto che il differente tasso d'esplorazione e precisione nella risoluzione di enigmi viene premiata col disvelamento di un maggior numero di scene.

*Phantasmagoria* viene definita da Iglie come “un'opera per molti versi mastodontica ed altrettanto ambiziosa che, assorbendo buona parte dei fondi giacenti nelle casse dell'azienda, si sarebbe rivelata un fattore determinante nella crisi economica che l'avrebbe spinta alla bancarotta”<sup>183</sup>. Questa frase sembrerebbe scontrarsi con i dati di vendita, visto che, poco dopo il rilascio, *Phantasmagoria* guadagna tre volte tanto la cifra investita nello sviluppo<sup>184</sup>. Ciò accade perché a metà degli anni Novanta l'unione estetica tra cinema e videogame per mezzo delle avventure grafiche sembra un tassello evolutivo rivoluzionario. Nel giro di poco tempo, però, una volta passata l'enfasi legata alla fascinazione visiva data dal controllo di personaggi interpretati da attori reali, sembra sempre più evidente che questo enfaticizzato prodigio tecnologico non aumenta le possibilità esplicitamente interattive da parte degli utenti all'interno delle avventure grafiche. A riprova di questa presa di coscienza, Sierra arriva nel 1999 a pubblicare il terzo capitolo della saga di Gabriel Knight implementando una grafica poligonale in tre dimensioni senza alcun rimando ai precedenti tentativi effettuati in FMV.

Bernard Perron sottolinea che in queste produzioni, sofferenti di trame prevedibili e interpretazioni attoriali dal valore discutibile, l'utente non percepisce gli effetti concreti delle sue scelte, quindi non percepisce di avere una concreta *agency*, perché ha l'illusione di trovarsi di fronte a un film già confezionato che attende solo di disvelare le sue parti costitutive sulla base di determinati input, senza la possibilità di modificarne i contenuti da un punto di vista ludonarrativo<sup>185</sup>. Contrariamente a quanto visto per gran parte delle avventure LucasArts, ma anche per il primo capitolo di Gabriel Knight, nelle produzioni interamente girate in FMV l'utente infatti non ha la possibilità di intervenire sugli

---

<sup>183</sup> Ivi, p. 55.

<sup>184</sup> Sierra, “Sierra's Phantasmagoria tops charts and rakes in year-end awards.”, *Thefreelibrary.com*, <https://www.thefreelibrary.com/Sierra%27s+Phantasmagoria+tops+charts+and+rakes+in+year-end+awards.-a017717664> (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>185</sup> Bernard Perron, “From Gamers to Players and Gameplayers. The Example of Interactive Movies” in Id., M.J.P. Wolf (a cura di), *op. cit.*, pp. 237-255.

sviluppi narrativi, già incorporati e soprattutto imm modificabili, ma solo di selezionare con una limitata gamma di input a quali porzioni assistere. In uno scenario come quello degli anni Novanta, dominato da nuovi generi che sfruttano le nuove possibilità tecnologiche per proporre dei *gameplay* originali e dalle maggiori possibilità di movimento, oltre alla possibilità di influenzare determinati aspetti narrativi sulla base di alcune azioni eseguite, la tendenza dei videogiochi interamente girati in FMV si rivela un fuoco di paglia. Il loro eccessivo ibridismo a metà strada tra l'esplicita interattività tipica di un videogioco e quella cognitiva/interpretativa tipica di altre forme mediali, quali il cinema, non consente a queste produzioni di trovare un giusto equilibrio tra i due poli, finendo inevitabilmente in una mancanza di identità. A tal proposito, Michael Nitsche, all'interno di un saggio incentrato sulle rinnovate tecniche di montaggio videoludico grazie all'avvento della terza dimensione, scrive:

“i film interattivi non concedono all'utente altra possibilità se non quella di manipolare l'ordine di presentazione del materiale pre-registrato, senza tuttavia offrire alcuna reale possibilità di modificare l'evento mostrato né, tanto meno, di generarne di nuovi. Il montaggio, in questo caso si riduce a un mero gioco di superfici. Detto altrimenti: l'interazione offerta dal film interattivo prevede una semplice modifica della selezione delle inquadrature, ma non consente di stabilire una connessione significativa tra il taglio e l'evento rappresentato”<sup>186</sup>.

Queste parole sembrano descrivere proprio *Phantasmagoria*, uno dei titoli più rappresentativi di questo filone, che, sebbene resti un esempio interessante per le sue tracce seriali implicite, vista la sua stimolata ripetizione oltre alla narrazione suddivisa in intelaiati frammenti, è anche l'emblema di una chimerica unione tra cinema e videogiochi che di fatto toglie sostanza a entrambi i poli. Infatti, per un videogiocatore abitudinario, recuperando la famosa frase di Meier già citata nel precedente capitolo, non c'è da compiere una sequenza di scelte interessanti, visto che non ci sono conseguenze ludonarrative correlate dinamicamente; mentre per uno spettatore abitudinario, come sostiene Matt Kimmich, c'è da far fronte a “pessime sceneggiature combinate ad interpretazioni mediocri”<sup>187</sup>, oltre all'impossibilità di assistere serenamente al disvelamento del racconto.

In un recente saggio, Perron è tornato nuovamente sull'argomento insieme ad Arsenault, sostenendo ancora quanto sia importante sostenere una certa autonomia linguistica del medium videoludico, che non deve sentirsi eccessivamente dipendente dai collegamenti estetici ad altre forme mediali più tradizionali, restando comunque aperto con una certa parsimonia a influssi potenzialmente utili al suo miglioramento espressivo: “i film non devono essere dei modelli per i videogiochi, ma possono fornire un set di necessarie tecniche visive che il video game può accorpate secondo i suoi specifici

---

<sup>186</sup> Michael Nitsche, “VIDEOGAME E MONTAGE. Alcune considerazioni sul montaggio interattivo”, in M. Bittanti (a cura di), *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, Milano 2008, p. 88.

<sup>187</sup> Matt Kimmich, “MA È ARTE? I videogiochi sono inferiori al cinema come forma di espressione artistica?” in M. Bittanti (a cura di), *Ivi* p. 18.

bisogni”<sup>188</sup>, sostengono i due autori. A partire dagli anni Zero in particolare nasceranno vari titoli che accorperanno al loro interno determinate sintassi proprie di altri media con una rinnovata maturazione, dimostrando che l’intermedialità all’interno del mondo videoludico può funzionare egregiamente se dosata con cognizione di causa. Alcuni di questi titoli verranno citati in particolare nel capitolo successivo, visto che adesso ritengo necessario scorrere alcuni esempi di rilievo usciti negli anni Novanta capaci di sancire degli importanti tasselli per le pratiche di *storytelling* interattivo e i contatti impliciti con la narrativa seriale.

#### 4.4 L’imprevedibilità narrativa e l’importanza dei personaggi non controllabili

Un rilevante esempio arriva sempre nel 1995 grazie a *Chrono Trigger*, videogioco di ruolo in due dimensioni con visuale dall’alto, basato narrativamente sui viaggi temporali e un *gameplay* in grado di accompagnare le potenziali dinamiche dovute a simili spostamenti, donando all’intera avventura un forte connotato misto di casualità e imprevedibilità. Il taciturno protagonista Crono deve muoversi tra sette differenti ere (spazianti dalla Preistoria fino al Futuro) per scongiurare il dominio della Terra da parte di Lavos, un’entità aliena. Nell’arco di questi viaggi nel tempo grazie a una particolare macchina, Crono può parlare e conoscere vari personaggi, e alcuni di questi si uniranno alla sua causa diventando a conti fatti degli avatar per il giocatore, in grado di poter selezionare, da un certo momento in poi, quali tra loro mandare in battaglia, visto che ogni scontro ne prevede al massimo l’utilizzo di tre.

Il piano ludico alterna fasi esplorative all’interno di variegati ambienti e molti combattimenti, mentre quello narrativo si articola in varie *cut-scenes* esteticamente pedissequo allo stile d’animazione celebre di Akira Torijama, il famoso fumettista giapponese coinvolto nel progetto. Tali filmati si focalizzano spesso su delle fasi concitate, che non avrebbero potuto essere implementate con lo stesso risultato estetico all’interno del piano ludico utilizzando il motore grafico del gioco. Ciò dimostra come determinate tecniche appartenenti ad altri media possono comunque essere inglobate nel medium videoludico se non intralciano, ma anzi abbracciano, il piano ludico. *Chrono Trigger* è particolarmente interessante in questa sede anche per altri motivi: prima di tutto, il titolo offre la possibilità di esplorare multiple linee temporali che risentono degli effetti di causa ed effetto, visto che alcune determinate azioni in una certa Era possono influenzare quella successiva. Inoltre, l’esplorazione garantisce l’opportunità di disvelare molte missioni facoltative che, sebbene non

---

<sup>188</sup> D. Arsenault, B. Perron, “De-framing video games from the light of cinema”, in *GAME. The Italian Journal of game Studies*, vol. 1, n. 4 (2015), [http://www.gamejournal.it/arsenault\\_perron\\_deframing/](http://www.gamejournal.it/arsenault_perron_deframing/) (traduzione mia, ultima visita: 22/12/2018).



tassative alla prosecuzione, garantiscono vari approfondimenti sull'articolata *backstory* del mondo in cui si muove Crono con i suoi amici, tutti dotati di caratteristiche differenti.

Sebbene il sistema incentivi l'utente a vagare per le Ere potenziando i suoi protagonisti prima dello scontro finale con Lavos, non lo obbliga a questo percorso di maturazione, rendendo teoricamente possibile lo scontro contro l'entità aliena fin dall'inizio dell'avventura: l'utente è dunque libero di scegliere il momento dello scontro più importante e, sulla base di questa decisione, può assistere a variabili finali differenti, tredici per l'esattezza, di cui soltanto uno chiude globalmente gli eventi rappresentando quello che teoricamente l'utente dovrebbe raggiungere dopo un lungo viaggio. Tutti gli altri finali, invece, non chiudono gli avvenimenti: adoperando degli stratagemmi accomunabili al *cliffhanger* seriale, si focalizzano maggiormente sulle questioni narrative irrisolte, stimolando così l'utente a ripetere l'avventura esplorando con maggiore dovizia i vari ambienti per aprirsi la strada al vero finale.

*Chrono Trigger*, pur partendo da premesse ludiche e narrative costanti che si uniscono tra loro, va dunque incontro a plurimi e variabili racconti ludici sulla base delle azioni dell'utente, stimolato alla ricerca della reale conclusione da un sistema che induce una dilatazione temporale dei percorsi nelle varie Ere.

Seppur senza lo stesso numero di finali, un altro esempio utile a questa trattazione per motivi che chiarirò a breve è quello della saga *platform* di *Oddworld*, che nell'arco degli anni Novanta inizia nel 1997 con *Abe's Oddysee* e prosegue nel 1998 con *Abe's Exoddus*.

Il primo di questi si snoda in un universo immaginario dove un gruppo di schiavi dall'aspetto di magri mostriciattoli, detti Mudokon, sono costretti a lavorare in una fabbrica che crea prodotti alimentari di varia natura. Preoccupati dai bassi ricavi, i malvagi Glukkon ai vertici dell'azienda decidono di creare dei nuovi cibi con le carni macellate dei Mudokon. Abe, uno degli schiavi, viene a conoscenza di questi piani e inizia a fuggire all'interno della fabbrica, con l'obiettivo di salvare sé stesso e i suoi compagni dalla morte: un vero e proprio eroe improvvisato, che nel corso della sua avventura scoprirà l'esistenza di creature e spiriti antichi.

Il titolo permette di esplorare gli ambienti soltanto in lunghezza e altezza, mentre la profondità visiva con cui sono disegnati i fondali non è esplorabile in alcun modo, rendendo *Abe's Oddysee* un *platform* per molti versi anticonvenzionale: nonostante le caratteristiche del personaggio suggeriscano una lettura ironica, viste le sue sembianze buffe e la possibilità di emettere flatulenze alla semplice pressione di un tasto, la cornice narrativa richiama temi spinosi quali lo schiavismo e lo sfruttamento lavorativo nei confronti dei più deboli. Anche da un punto di vista tecnico il titolo sembra slegarsi dalle convenzioni del genere: invece di scegliere cromatismi accesi, graficamente preferisce mantenere tonalità spesso scurite, coadiuvate da colonne sonore che accentuano la dimensione cupa

dell'avventura. Il piano ludico, altresì, non ha i ritmi frenetici di un *platform* tradizionale: Abe infatti ha un'andatura goffa, e il giocatore nei suoi panni deve stare ben attento a ogni singolo passo, pena l'uccisione da parte di una delle numerose guardie o trappole<sup>189</sup>.

All'interno di *Abe's Oddysee* è ravvisabile una necessaria ripetizione continuativa dovuta a una incisiva componente di *trial and error*, alleggerita comunque dalla possibilità di tornare in vita infinite volte grazie a dei volatili che escono dal corpo del protagonista e lo ricompongono proprio prima del fallimento: si tratta di una transizione metareferenziale, visto che i volatili, correlati all'idea di libertà dovuta alla loro possibilità di librarsi nell'aria, rappresentano i portali per condurre i Mudokon fuori dalla fabbrica, dopo dei dialoghi che Abe può stabilire con loro per farsi seguire.

Nel piano ludico Abe vaga per l'appunto tra varie ambientazioni alla ricerca di Mudokon da liberare, con dei contatori numerici spesso posizionati in varie zone dell'ambiente per ricordare all'utente quanti schiavi ha già salvato, quanti ne rimangono e quanti invece ha malauguratamente ucciso, visto che dosare male certi dialoghi o elementi dell'ambiente può portarli alla morte. Alcuni schiavi inoltre sono nascosti in apposite aree segrete, che l'utente deve scoprire esplorando bene ogni angolo di uno spazio in grado di nascondere una profondità intrinseca molto importante: è infatti in queste zone segrete che si trovano molti schiavi, e dalla percentuale di salvezza dei Mudokon dipende il finale del titolo. Se Abe giunge alla conclusione avendone salvati più della metà, parte una *cut-scene* in cui viene catturato e condannato a morte da Mullock, il capo dei Glukon, per poi essere salvato al momento dell'esecuzione da uno spirito benigno che lo porta di fronte a centinaia di Mudokon estasiati dall'impresa del protagonista; se invece Abe salva meno della metà dei suoi simili, nella *cut-scene* finale lo spirito non arriva a salvare Abe, che viene gettato in un tritacarne dai capi dell'azienda sadicamente divertiti.

All'interno del piano ludico, per l'utente, la salvezza del protagonista è più semplice da raggiungere rispetto a quelli dei suoi colleghi di fabbrica, visto che i percorsi per portare gli schiavi ai portali nascondono molte insidie, le quali possono essere evitate visto che non è tassativo salvarli al fine di procedere. Come già detto, però, semplificarsi la vita da un punto di vista ludico equivale a vedere un finale atroce, ragion per cui la ripetizione diventa una chiave del titolo, non solo per capire come salvare Abe da determinate situazioni, ma anche per cercare di salvare più Mudokon possibili e scoprire più aree nascoste al fine di raggiungere il finale benigno.

Prendendo spunto proprio da quest'ultimo, inizia il sequel *Abe's Exoddus*, col protagonista in preda a una visione dopo essere svenuto: Abe scopre che i Glukon hanno intenzione di saccheggiare le tombe degli antichi Mudokon pur di riuscire a creare i nuovi prodotti, così si reca all'interno di un

---

<sup>189</sup> Ci sono soltanto un paio di brevi fasi in cui il ritmo diventa più frenetico, ovvero quelle in cui Abe si trova a cavalcare Elum, un animale che ricorda un piccolo dromedario.

nuovo stabilimento per salvare ancora altri suoi simili. Il titolo si basa dunque su tratti ludonarrativi affini al suo predecessore, ma approfondisce il sistema dialogico utilizzabile dal protagonista per interagire con i suoi compagni, donando così conseguenze ancor più variabili ai dialoghi, visto che ogni Mudokon può comportarsi in maniera diversa a seconda delle situazioni<sup>190</sup>. Inoltre, nel caso di *Abe's Exoddus* aumenta il numero di schiavi, passando da cento fino a trecento, rendendo di fatto il titolo molto più corposo di zone segrete rispetto al predecessore, che lo vede così suddiviso in due differenti dischi, con la transizione tra l'uno e l'altro coincidente con un *cliffhanger* in cui Abe si getta in un tubo per andare verso una nuova misteriosa ambientazione.

Similmente al predecessore, anche qua il salvataggio di oltre la metà degli schiavi porta a una *cut-scene* finale in cui Abe riesce a distruggere lo stabilimento salvando ancora i suoi simili, mentre nel caso opposto, liberare pochi schiavi corrisponde ancora col vedere una conclusione atroce, in cui Abe viene fulminato dai capi dello stabilimento dopo essere stato colpito da un Mudokon infuriato per il trattamento che il protagonista ha loro riservato.

Entrambi i titoli della saga dunque dimostrano che anche un genere come il *platform*, solitamente legato a un pubblico giovanissimo e dalla componente ludica più accentuata rispetto a quella narrativa, cerca di uscire dai suoi tradizionali canoni rivolgendosi a un target di utenti dall'età media più alta, oltre a donare conseguenze narrative alle azioni ludiche, rimanendo quindi in linea con lo sperimentalismo ludonarrativo che caratterizza gli anni Novanta. Inoltre, la narrazione incorporata termina in maniera benigna o maligna solo sulla base delle azioni ludiche del giocatore non tanto rivolte alla sua salvezza, ma a quella degli altri schiavi, evidenziando uno spessore rilevante ai fini ludici e narrativi di tutti i personaggi non direttamente controllabili, caratteristica che diventerà fondamentale nei videogiochi esplicitamente seriali sviluppati da Telltale Games.

Un altro esempio sotto quest'ultimo punto di vista si può notare sempre nel 1998, che rappresenta un anno denso di uscite interessanti e titoli destinati a rimanere impressi nella storia del medium: quello rilevante alla luce dell'importanza dei personaggi non controllabili è *Metal Gear Solid* (da ora in poi *MGS*), terzo capitolo di una saga iniziata sul finire degli anni Ottanta per opera di Hideo Kojima, uno dei più influenti *game designer* al mondo. Il titolo inizia quando un soldato geneticamente modificato, Solid Snake, viene contattato dal colonnello Campbell, che gli chiede di recarsi in una struttura di massima sorveglianza in Alaska, con l'obiettivo di sventare un attacco nucleare da parte di alcuni terroristi rintracciando anche la giovane Meryl, nipote del colonnello. Si tratta soltanto dell'incipit di una trama densa di continui colpi di scena, personaggi dotati di uno spessore umano fuori dal comune e momenti di intensità drammatica raramente visti fino a quel momento nella storia del medium, che

---

<sup>190</sup> Come ci sarà modo di approfondire in seguito, le variegate reazioni degli altri personaggi alle scelte dialogiche degli utenti saranno una prassi molto importante per i videogiochi a episodi.

portano presto in luce una matassa narrativa ben più articolata di quanto possa sembrare nei primi momenti. “Con temi profondi, tra cui l’amore, la guerra, i pericoli e le potenzialità delle armi nucleari e dell’ingegneria genetica, la storia di *MGS* rimane sia emozionalmente che intellettualmente rilevante”<sup>191</sup>, afferma Chris Klug, evidenziando come questo titolo rappresenti uno dei più emblematici manifesti della maturazione del medium negli anni Novanta, capace ormai di accogliere al suo interno dei titoli che vogliono rivolgersi a quei giocatori che, indipendentemente dalle loro abilità, possono essere coscienti di tutti i riferimenti socio-culturali correlati alla pratica di gioco.

*MGS* crede così fortemente nelle potenzialità di una narrazione incorporata al punto tale che comprende circa cinque ore di *cut-scenes*, interamente girate utilizzando il medesimo motore grafico del videogioco. A livello ludico *MGS* si basa essenzialmente su delle visuali dall’alto implementate per ottenere una visione d’insieme sullo spazio più considerevole, vista l’enfasi posta sulle dinamiche *stealth*, ovvero mirate a superare determinate zone senza farsi scoprire dai nemici. Ciò nonostante, il titolo implementa anche la possibilità di combattere a mani nude o di affrontare le situazioni con varie armi da fuoco, giustificando così la presenza di numerosi boss con cui Snake deve inevitabilmente scontrarsi. Uno di questi in particolare, Psycho Mantis, è rimasto impresso nella storia del medium a causa della strategia per affrontarlo: la sua abilità è infatti quella di leggere nella mente, che lo conduce prima a commentare i gusti del videogiocatore sbirciando sul supporto di memoria inserito nella *console*, e poi a prevedere tutte le mosse di Snake. Dopo alcuni secondi, il colonnello a contatta il protagonista suggerendogli di cambiare la presa in cui è inserito il controller, in modo tale da non permettergli più di anticipare tutte le mosse; chiaramente, questo consiglio è rivolto esplicitamente al giocatore, indotto così ad affiancare all’interattività esplicita anche quella di tipo funzionale, proprio come già visto con l’irriverente *TSOMI*, con tutte le differenze sostanziali tra i due casi.

La ricerca di un’esperienza pedissequa tra quella di Snake e quella del giocatore è un dogma che evidentemente ha guidato l’intero operato di Kojima per questa produzione, poiché l’unico e fondamentale momento in cui il giocatore ha la possibilità di influenzare la narrazione incorporata è correlato proprio al parallelo percorso psico-fisico che Snake e il giocatore compiono in simbiosi. C’è una circostanza corrispondente circa a metà dell’avventura globale in cui Snake viene imprigionato e torturato su una macchina elettrica: qui il giocatore ha due alternative, ovvero premere forsennatamente un singolo tasto per resistere alla tortura impedendo alla barra della salute di scendere fino allo zero, oppure arrendersi. Bastano pochi secondi di questa fase per rendersi conto sulla propria pelle che la continua pressione di un solo tasto a quella velocità provoca presto dolore nell’avambraccio, una sofferenza fisica proprio come quella (sicuramente più atroce) che sta

---

<sup>191</sup> Chris Klug, Josiah Lebowitz, *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*, Focal Press, Waltham 2011, p. 25 (versione elettronica, traduzione mia).

provando Snake. Sulla base della scelta effettuata durante questa tortura, si possono ottenere due finali differenti: se il protagonista resiste, Meryl nell'epilogo rimane in vita e conduce Snake fuori dalla struttura dopo un feroce scontro col nemico principale, suo fratello Liquid; in caso di resa, Meryl invece rimane uccisa, e Snake viene condotto fuori dall'edificio da Otacon, uno degli alleati che lo guida nel corso della sua missione.

Sulla base di una scelta sul piano ludico c'è dunque una conseguenza importante su quello narrativo, che però non è immediata, ma arriva dopo altre svariate ore necessarie al proseguimento. A fronte di una scelta indiretta, c'è dunque una dilatazione temporale considerevole prima della correlata conseguenza. La narrazione è infatti così articolata al punto tale che una scelta simile mostra i suoi effetti soltanto dopo altri eventi correlati, proprio come può accadere nelle grandi narrazioni seriali in cui un'azione in una puntata mostra le sue conseguenze dirette soltanto dopo svariati frammenti. In questo caso non c'è dunque un finale dall'esito dipendente dal comportamento continuativo del giocatore, ma solo a un preciso momento in cui i piani ludici e narrativi si uniscono improvvisamente: come ricorda Holmes, infatti, “anche un singolo istante in cui il giocatore deve compiere una scelta, come offerto da *MGS*, può fornire premi significativi per il giocatore”<sup>192</sup>. In tal caso il premio corrisponde con la sopravvivenza di Meryl, un vivido personaggio con cui il giocatore entra in contatto nelle prime fasi dell'intreccio, arrivando potenzialmente a provare un sincero affetto verso i suoi confronti. La sua possibile morte infatti diventa una colpevolezza sulle spalle del giocatore, vista l'impossibilità di salvarla limitandosi a ricaricare una situazione immediatamente antecedente all'errore come può accadere in tutti quei casi in cui Snake perisce nel piano ludico. Per salvare Meryl si rivela dunque necessario ripetere quanto meno una cospicua parte dell'avventura. E qui, vale la pena anticipare una frase dello studioso Ernest Adams, perfetta per *MGS*, che diventerà un dogma per le relazioni sussistenti tra scelte e conseguenze nei videogiochi esplicitamente seriali suddivisi in episodi:

“Il personaggio principale [...] è una sorta di agnello sacrificale [...] Se muore prima della fine del gioco, è irritante, forse frustrante, ma noi sappiamo nel nostro cuore che non erano così che dovevano andare le cose, e possiamo ricominciare resuscitando il personaggio senza nessun reale senso di perdita [...] nella vita reale amiamo gli altri diversamente da come amiamo noi stessi, perché loro non sono noi stessi. Nei giochi piangiamo le morti degli altri diversamente da come piangiamo le nostre, proprio perché loro non sono noi [...] per rendere la morte significativa in un videogioco, non è il giocatore che deve morire, ma i suoi amici”<sup>193</sup>.

---

<sup>192</sup> D. Holmes, *op. cit.*, pp. 89-90 (versione elettronica, traduzione mia).

<sup>193</sup> Ernest Adams, “Death (and Planescape: Torment)”, *Gamasutra.com*, [http://www.gamasutra.com/view/feature/131574/death\\_and\\_planescape\\_torment.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/131574/death_and_planescape_torment.php) (traduzione mia, ultima visita: 22/12/2018).

È proprio su quest'ultimo concetto che si snoda la cruciale scena della tortura, perché il giocatore capisce che la sua resa può salvare il protagonista sul momento, che come tale è una sorta di metaforico agnello sacrificale, ma può invece determinare la morte definitiva di un altro personaggio importante, impossibilitato a tornare in vita con un semplice ricaricamento, soprattutto se si considera che gli esiti di questa scelta arrivano dopo svariate ore, aumentando di fatto la sensazione di colpevolezza da parte di un arrendevole utente. Chiaramente, questa enfasi funziona grazie a un profondo lavoro svolto sulla caratterizzazione dei vari personaggi, a cui viene incontro uno strumento di fondamentale importanza nel titolo, ovvero la radio che Snake ha sempre con sé, utilizzabile per comunicare quando vuole con i suoi ufficiali e i personaggi che incontra nel corso della sua missione. Sebbene in molti momenti le comunicazioni via radio avvengano automaticamente, sospendendo il piano ludico, il suo utilizzo resta sempre a libera scelta dell'utente, che può digitare la frequenza corrispondente a un contatto per parlare di svariati argomenti con i suoi interlocutori. Questa possibilità garantisce di approfondire in privato la conoscenza con gli altri personaggi, ancor di più rispetto a quanto possa già apparire basandosi sulle fasi ludiche e quelle d'intermezzo narrative, aumentando di fatto quello che Comand, come già visto nel primo capitolo in merito alle narrazioni seriali, definisce realismo emotivo.

Il focus sulla vita privata dei personaggi al di là della loro funzione negli schemi narrativi è infatti uno dei tratti caratteristici della narrativa seriale come esposto nel primo capitolo, e nel caso di *MGS* la sensazione di veridicità legata a queste chiamate è ben presente, donando così alla produzione un evidente tasso di realismo nonostante i connotati fantascientifici di fondo. Una delle chiavi che garantisce il realismo in *MGS* risiede proprio nell'autenticità con cui sono tratteggiati i personaggi e negli insegnamenti di vita che apprendono progredendo nella loro missione, stimolando il giocatore a delle riflessioni che non si limitano alla risoluzione di enigmi o superamento di fasi concitate. Come sottolinea Accordi Rickards, difatti: “la tormentata personalità di Snake e dei suoi comprimari è un’occasione per discutere degli effetti traumatici della guerra [...] Solid Snake diventa un modo per riflettere su temi delicati quali la bioetica e la libertà individuale dell’uomo”<sup>194</sup>. Grazie a tutte le caratteristiche menzionate, *MGS* diventa quindi un videogioco in grado di evidenziare le incredibili potenzialità espressive del medium, diventando uno dei titoli più rappresentativi degli anni Novanta, enfatizzando l'importanza dei personaggi non controllabili grazie a un piano ludonarrativo che soltanto dopo svariate ore evidenzia le conseguenze di una scelta effettuata in precedenza, caratteristica assai presente nei videogiochi seriali espliciti odierni.

---

<sup>194</sup> M. Accordi Rickards, *op. cit.*, p. 110.

#### 4.5 Spazi claustrofobici e spazi aperti

Nella seconda metà degli anni Novanta, in Oriente, nasce anche un'altra famosissima saga, quella di *Resident Evil*, che consolida il genere dei *survival horror* in ambito videoludico, basato sull'ansiosa esplorazione di ambienti tetri col duplice obiettivo di risolvere enigmi ambientali e difendersi da creature mostruose, pronte ad attaccare il personaggio controllato dall'utente in ogni momento, che deve gestire con attenzione le sue risorse per non rimanere sprovveduto di elementi con cui difendersi. L'imminente focus sui primi tre capitoli della saga usciti negli anni Novanta non servirà solo per inquadrarla alla luce della serialità implicita, ma anche delle possibilità di interagire con la narrazione incorporata.

Nel 1996 viene rilasciato il capostipite della saga, che inizia con un filmato interamente girato in FMV: il gruppo di soldati addestrati della S.T.A.R.S., appartenenti alla squadra Alpha, viene incaricato di rintracciare la squadra Bravo, sperduta in una foresta; al loro arrivo, la squadra Alpha trova i cadaveri dei compagni, e viene attaccata da uno strano animale, che costringe i soldati a rintanarsi in una gigantesca villa. Da questo momento in poi inizia il *gameplay* vero e proprio, basato su sfondi pre-reindirizzati in 3D all'interno dei quali si muovono i personaggi, che vengono assaliti nuovamente all'interno della mansione da vari zombie, iniziando così una corsa mirata alla salvezza e alla scoperta dei segreti celati dall'ambiente. La struttura infatti rappresenta una copertura per i laboratori segreti della Umbrella, enorme corporazione segreta impegnata a condurre esperimenti di alterazione genetica che sfuggono di mano ai loro scienziati, creando così un virus capace di trasformare gli esseri viventi in degli spietati zombie assetati di sangue.

L'utente ha la possibilità di scegliere due differenti personaggi con cui affrontare i pericoli e gli enigmi della labirintica mansione, Chris Redfield oppure Jill Valentine, e questa scelta iniziale determina delle differenze non soltanto a livello ludico<sup>195</sup>, ma anche a livello narrativo: sulla base del protagonista selezionato, infatti, il giocatore può vivere due avventure dai tratti variabili sulla base di costanti punti di svolta per la prosecuzione della narrazione incorporata. Gli ambienti focali da attraversare e i nemici da affrontare restano i medesimi, ma cambiano alcuni dei personaggi che il giocatore può incontrare nell'arco della sua progressione: Chris incrocia più volte Rebecca, una giovane esperta in medicine, mentre Jill si imbatte spesso in Barry, un altro dei membri della squadra Bravo impegnato a capire come fuggire dalla villa. L'incentivo sulla ripetizione dell'avventura con un protagonista diverso rispetto a quello selezionato inizialmente è presente anche in tal caso, soprattutto perché in entrambe le avventure è possibile compiere delle azioni e delle scelte sul piano

---

<sup>195</sup> Chris per esempio è leggermente più abile nell'uso delle armi rispetto a Jill, ma può portarne con sé un numero minore, mentre Jill è più immediata nella risoluzione degli enigmi ambientali grazie al suo onnipotente grimaldello.

ludico destinate a cambiare alcuni aspetti della narrazione incorporata, fino alla possibilità di incontrare otto variabili differenti nel breve filmato conclusivo girato in FMV. Chris ad un certo punto si imbatte in un mostro che sta per attaccare Rebecca, e se l'utente decide di scappare o non intervenire, Rebecca viene uccisa all'istante; successivamente, Chris scopre che Jill è stata imprigionata in un laboratorio sotterraneo, e può decidere se ricercare dei dischi da utilizzare per aprire la porta oppure proseguire senza curarsene. Al pari di quanto visto con gli ultimi titoli precedentemente trattati, anche in questo caso il percorso ludico per ottenere la salvezza del personaggio non controllato è più complesso rispetto a quello incontrabile nel caso in cui l'utente decida di non aiutare Rebecca e Jill. Sulla base delle azioni ludiche effettuate nei confronti delle due giovani donne, nel filmato conclusivo, che inizia comunque con la costante immagine di un elicottero mentre preleva il protagonista, è possibile vedere Chris che viene recuperato da solo dal velivolo di salvataggio, oppure con una delle due ragazze o ancora con entrambe. Lo stesso discorso può essere svolto per quanto riguarda Jill, visto che le sue azioni ludiche in alcune circostanze possono condurre alla salvezza o alla morte di Barry, e anche lei deve decidere se salvare Chris imprigionato nella cella o fuggire da sola, poiché alcuni eventi costanti che accadono a Chris impersonando Jill sono pedissequi a quelli che accadono a Jill impersonando Chris, arrivando anche in tal caso a quattro variabili finali.

È importante sottolineare che il capostipite della saga, pur basandosi su un piano ludico legato all'esplorazione di spazi claustrofobici e tendenzialmente chiusi, riesca a creare le fondamenta per un mondo narrativo aperto e destinato a ospitare l'arrivo di numerosi seguiti videoludici, ma anche molti romanzi e adattamenti cinematografici, creando quindi una realtà transmediale tutt'oggi capace di animare le fantasie dei fan. Già a partire dal capostipite della saga videoludica, alcune informazioni vengono veicolate tramite dei documenti che, se da un lato servono per ricevere utili indicazioni per il superamento di determinati enigmi, dall'altro lato scavano nell'universo narrativo secondo il principio della narrazione veicolata tramite l'esplorazione ambientale teorizzato da Jenkins, evidenziando i motivi sottesi alla nascita della Umbrella e dei suoi membri cardinali. "Il successo di *Resident Evil* è riconducibile, in primo luogo, alla sua natura di *testo esteso*. In altre parole, i numerosi livelli e substrati dell'universo ludico formano un vero e proprio mondo, un meta-testo in continua espansione"<sup>196</sup>, sostiene Richard J. Hand, sottolineando così una vicinanza evidente con la nozione di "Testo Espanso" teorizzata da Carini in merito alla serialità narrativa contemporanea.

Ed è proprio sulla base della potenziale espandibilità che nel 1998 arriva il sequel, *Resident Evil 2*, capace di mettere in evidenza una struttura molto intersecata da un punto di vista ludonarrativo, oltre

---

<sup>196</sup> Richard J. Hand, "ORRORI PROLIFERANTI. Survival horror e la serie di Resident Evil", in M. Bittanti (a cura di), tr. it. di Valentina Paggiarin, *op. cit.*, Milano 2008, p. 72 (corsivo dell'autore).



ad approfondire i misteri legati agli esperimenti condotti dalla Umbrella. Le vicende si svolgono nell'immaginaria cittadina di Raccon City, in cui giungono Claire Redfield, la sorella di Chris che ha perso le sue tracce dopo gli eventi del titolo predecessore, e Leon Kennedy, un poliziotto al suo primo giorno di servizio. I destini dei due si incrociano fin dalla *cut-scene* iniziale, in cui entrambi si rendono conto di essere finiti in una città invasa dai morti viventi e iniziano a fuggire, per poi trovarsi separati dopo un'esplosione che li conduce a muoversi in ambienti differenti all'interno della medesima cittadina, divenuta un luogo infernale a causa di un'epidemia provocata ancora una volta dagli scienziati della Umbrella.

Il giocatore fin dall'inizio ha due opzioni: inserire il CD dedicato a Claire oppure quello relativo a Leon. Nel primo caso l'utente prende appunto il controllo di Claire e si muove in quello che il videogioco stesso definisce come "Scenario A", seguendo basilarmente lo stesso *gameplay* del capostipite della saga, basato dunque sulla risoluzione di enigmi ambientali e su vari scontri contro i mostri. In alcune *cut-scenes* Claire incontra varie volte Leon, che si muove autonomamente nello "Scenario B" vivendo gli eventi da un altro punto di vista. All'interno dello "Scenario A", Claire conosce anche una piccola bambina di nome Sherry, figlia dello scienziato a capo della Umbrella, William Birkin, mutato dopo una cospicua dose di virus che si è iniettato per sfuggire alla cattura da parte di alcuni soldati inviati a smantellare le tetre ricerche nei laboratori. Claire e Sherry iniziano insieme un percorso di fuga, e in alcune circostanze l'utente è chiamato anche a prendere il controllo di Sherry (impossibilitata, visto la sua giovanissima età, a impugnare armi come la più grande Claire). Le due vengono costantemente braccate dai comuni zombi e da William, sempre più preda di mutazioni incontrollate che lo rendono più pericoloso, fino a giungere in conclusione su un treno che porta tutti quanti in salvo, con le due giovani protagoniste che si abbracciano in quello che sembra un apparente lieto fine.

Gli eventi vissuti nello "Scenario A" con Claire infatti evidenziano spesso alcuni strani accadimenti, che l'utente può scoprire soltanto inserendo il CD relativo a Leon in cerca di risposte: per esempio, poco prima della fuga finale Claire lascia una ferita Sherry in una stanza sicura, per poi non trovarla più lì dentro al suo ritorno, fino a rivederla proprio nella *cut-scene* conclusiva all'interno del treno che conduce i sopravvissuti "fuori dai pericoli". Per sapere in quale modo Sherry si è spostata, così come per altri eventi apparentemente inspiegabili giocando soltanto una volta l'avventura, l'utente deve inserire appunto il CD di Leon e, mediante il caricamento della partita salvata dopo la conclusione dello "Scenario A" con Claire, iniziare la sua avventura nello "Scenario B", ovvero dall'altra parte dell'esplosione che separa i due inizialmente. Muovendosi in questo secondo sfondo con Leon, l'utente non solo riceve le risposte sperate vivendo gli stessi eventi da un altro punto di

vista, ma scopre un'altra catena di avvenimenti che approfondiscono ancor di più i misteri legati alle ricerche della Umbrella, rendendo così il *testo* della saga ancor più *esteso*.

Leon si muove a Raccon City esattamente come Claire nell'avventura precedente, incontrando presto una misteriosa donna di nome Ada Wong che, similmente a quanto accade nello "Scenario A" con Sherry, dev'essere controllata direttamente dall'utente in certi momenti. Ada in realtà è una spia assoldata da Albert Wesker, uno dei membri della squadra Alpha del primo capitolo coinvolto negli esperimenti della Umbrella, che invia la donna nella città a recuperare un campione del virus alla base dell'epidemia. La donna sembra innamorarsi di Leon, e i due cercano così di fuggire insieme dalle grinfie del T-103, un cyborg quasi indistruttibile: al momento della verità, in cui Ada deve sottrarre a Leon un campione del virus, in realtà decide di aiutarlo mettendo a rischio la sua vita contro il cyborg, per poi dire al poliziotto di abbandonarla. Il poliziotto esegue il desiderio della donna e inizia la fuga finale dai laboratori, incontrando e portando con sé anche l'esaurita Sherry sul treno che sta per condurli fuori da un luogo destinato ad autodistruggersi. In quel momento parte la medesima *cut-scene* conclusiva, vista stavolta con gli occhi di Leon, ed è lì che l'utente scopre che la vicenda non si è conclusa, perché un rumore improvviso rompe l'apparente calma: si tratta della versione mutata più pericolosa di William, che il giocatore deve affrontare nei panni di Leon all'interno del piano ludico. Soltanto dopo averlo sconfitto si avvia la reale *cut-scene* conclusiva che chiude gli eventi di *Resident Evil 2*, lasciando comunque in sospeso determinate questioni, come l'esigenza di salvare altre città dal contagio e il mancato ritrovamento di Chris da parte di Claire.

Se invece l'utente decide di affrontare lo "Scenario A" con Leon, la vicenda resta globalmente immutata nei suoi tratti narrativi fondamentali all'avanzamento del *plot*, ma va incontro ad alcune sottili diversificazioni: in questo caso, Leon incontra comunque Ada, ma invece di fuggire dalle grinfie del cyborg T-103, scappa da William, proprio come accade nel caso appena visto di Claire all'interno dello "Scenario A". Leon insieme ad Ada percorre le stesse vicende di Claire insieme a Sherry in questa circostanza, ma ci sono alcune variabili inerenti a determinate scene di intermezzo, dovute principalmente alla presenza di William come nemico cardinale invece del T-103. Per esempio, se nello "Scenario B" Ada viene colpita all'apparenza mortalmente dal cyborg, in questo "Scenario A" viene invece colpita da un proiettile sparato dalla moglie di William. Il destino di Ada, così come di altri personaggi secondari, rimane dunque costante, ma c'è una variabilità nei modi con cui arrivano a incontrare tale destino. Lo stesso discorso può essere svolto prendendo in causa lo "Scenario B" di Claire dopo aver concluso il primo con Leon: anche qua Claire incontra Sherry, ma viene braccata dal T-103 che costringe le due alla fuga finale, in cui sarà Claire a dover dare il colpo di grazia all'ultima mutazione di William prima della reale conclusione. Ci sono dunque due protagonisti a cui sono legati due linee narrative differenti e interconnesse da vari punti di

convergenza, che l'utente può provare soltanto in successione, visto che lo "Scenario B" non si sblocca se non è stato precedentemente completato lo "Scenario A": la ripetizione dell'avventura da un altro punto di vista, indipendentemente che sia stata iniziata con Leon o Claire, diventa quindi un atto essenziale per avere una maggiore chiarezza degli avvenimenti, in grado di donare ancor più sostanza al *worldbuilding* della saga e per giungere alla reale conclusione successiva alla fuga in treno, che comunque lascia aperti degli interrogativi.

La città di Raccon City rappresenta dunque la costante ambientazione che fa da sfondo a entrambe le vicende, ma tramite il percorso ludonarrativo della seconda partita si arrivano a scoprire nuovi ambienti all'interno di essa inizialmente inesplorabili, seppur afferenti all'intero macro-universo narrativo. Ciò significa che la variabilità della costanza tipica delle forme seriali, in questo caso, è legata non soltanto alle modalità con cui determinati personaggi incontrano un determinato destino, ma anche in rapporto tra dei costanti ambienti inglobanti e alcuni percorsi al loro interno variabili in base al personaggio controllato e all'ordine sequenziale degli Scenari: per esempio, in entrambe le avventure Leon e Claire trascorrono diverso tempo in una gigantesca stazione di polizia, ma nello "Scenario B" si devono attraversare alcune stanze nuove rispetto allo "Scenario A". Sebbene *Resident Evil 2* non presenti dei momenti in cui è possibile intervenire direttamente sulla prosecuzione del racconto ludico come visto col predecessore, la sua intersecata struttura narrativa, che garantisce l'espansione dell'universo narrativo, qui esperito tramite una pluralità di personaggi controllabili all'interno di vicende che richiamano costantemente i rapporti tra costanza e variabilità, risulta essere comunque un punto in grado di evidenziare una progressiva maturità ludica e narrativa del medium, oltre a richiamare vari aspetti formali attinenti alla serialità narrativa.

*Resident Evil 3: Nemesis*, viene pubblicato nel 1999, e si basa sulla stessa formula di *gameplay* collaudata con i predecessori, segnando un ulteriore tassello per le pratiche di narrazione videoludica interattiva, oltre a rappresentare un ulteriore capitolo capace di approfondire i misteri legati a un mondo di finzione sempre più articolato. Il titolo si svolge nello stesso arco temporale e nella medesima Raccon City di *Resident Evil 2*, ma stavolta l'utente prende il controllo di Jill Valentine, una dei due possibili protagonisti del capostipite della saga, che si ritrova nel bel mezzo dell'epidemia e cerca, insieme ad alcuni soldati, di fuggire da un imminente attacco nucleare da parte degli Stati Uniti mirato a distruggere e insabbiare per sempre le prove del coinvolgimento della Umbrella nei vari disastri.

In tal caso l'utente controlla per ampi tratti dell'avventura la sola protagonista ma, similmente a quanto accaduto con gli altri capitoli, si trova a controllare per una fase anche Carlos, un mercenario deciso a trovare una via di fuga proprio come Jill prima del lancio del missile nucleare. Fin dall'inizio, oltre ai classici zombie, l'utente viene braccato da un mostro enorme che sembra non arrendersi mai,

il Nemesis: creato appositamente per dare la caccia agli agenti della S.T.A.R.S., di cui Jill fa ancora parte, l'enorme creatura compare più volte nel corso della vicenda, rappresentando una minaccia costante che spesso varia le sue strategie di attacco per mettere in difficoltà le sue prede, come quando inizia a impugnare delle armi o a mutare diventando così più temibile. La ripetizione della sua caccia è alla base della tensione costruita dal titolo, visto che, sebbene sia possibile ogni volta cercare di atterrarlo, l'utente si rende ben presto conto che le battaglie vinte contro di lui sono soltanto apparenti, visti i suoi costanti ritorni: il carattere aleatorio e temporaneo con cui Nemesis sembra apparentemente perire ogni volta metaforizza quindi il ruolo della morte nella maggior parte dell'ambito videoludico, essendo scevra di qualsiasi connotazione definitiva.

*Resident Evil 3: Nemesis*, è particolarmente interessante anche perché, in svariati momenti, corrispondenti a improvvisi pericoli, sono presenti delle schermate dove l'*event time* subisce un rallentamento, e l'utente deve decidere rapidamente quale azione compiere tra una gamma di due possibili segnate a schermo, e una terza coincidente con la non selezione di nessuna delle opzioni. Sulla base di queste scelte il giocatore assiste a delle conseguenze diverse sia sul piano ludico che narrativo, e non è sempre immediato capire quale sia la selezione capace di rendere il prosieguo dell'avventura più semplice, fermo restando che non esiste mai una scelta che sia oggettivamente migliore delle altre. Per esempio: nel primo incontro con Nemesis, l'utente può scegliere se fuggire all'interno della medesima stazione di Polizia conosciuta nel titolo predecessore, oppure affrontarlo in combattimento, stessa conseguenza nel caso in cui non selezioni nessuna delle due opzioni segnate a schermo nel tempo limite (Figura 10).

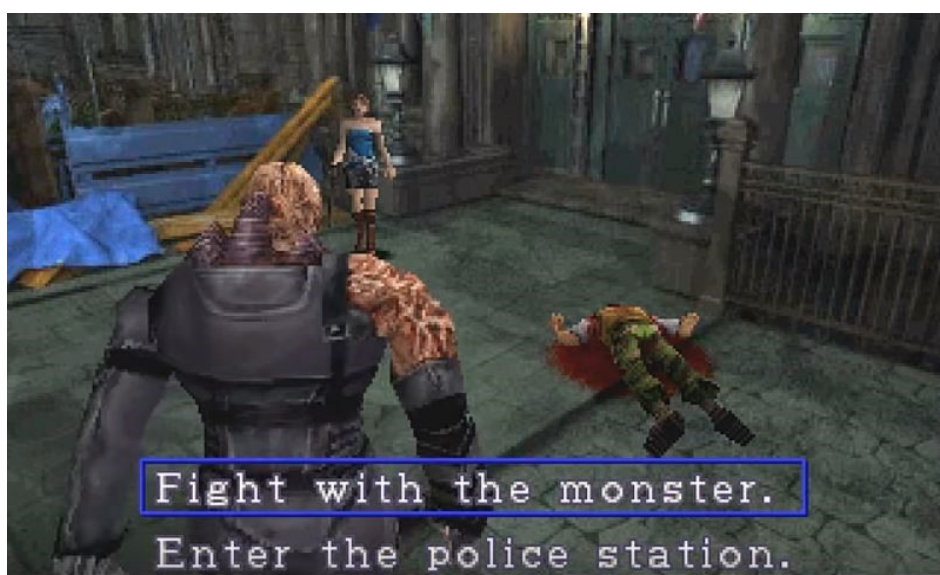


Figura 10. Ogni momento di *Resident Evil 3: Nemesis* in cui l'utente deve scegliere un'alternativa corrisponde a situazioni di estremo pericolo che richiedono decisioni in tempistiche molto brevi.

Entrare nella stazione di Polizia comporta un risparmio di munizioni, ma affrontare il mostro e vincere la prima battaglia contro di lui in realtà fornisce al giocatore munizioni aggiuntive e una scheda in grado di aprire con più facilità le porte all'interno della stazione. Il giocatore però non sa in partenza quali possano essere le conseguenze della sua decisione, e questo comporta un alto grado di suspense dovuta per l'appunto all'impossibilità di valutare, nell'arco di pochi secondi, quali possano essere i benefici e gli svantaggi di un momento che in tal caso contrappone una scelta conservativa a una offensiva.

Simile l'esempio della scelta successiva corrispondente al primo incontro di Jill col mercenario Carlos all'interno di un ristorante in cui irrompe ancora Nemesis, costringendo l'utente a decidere rapidamente se nascondersi in un seminterrato oppure dentro la cucina, mentre la non selezione delle due opzioni corrisponde anche in tal caso con un combattimento a viso aperto col mostro. Nel caso in cui scelga di scendere nel seminterrato, un inevitabile guasto a una tubatura con un conseguente allagamento costringerà i due personaggi a risalire immediatamente, portandoli a scontrarsi con Nemesis; nascondersi in cucina, invece, conduce Jill e Carlos alla temporanea salvezza visto che un'improvvisa esplosione nel ristorante stordirà il mostro, facendo così evitare lo scontro diretto. Anche in questo caso, dunque, è impossibile prevedere la conseguenza della propria scelta. Come avrò modo di approfondire successivamente, l'impossibilità concreta di determinare le conseguenze delle proprie scelte sarà una delle caratteristiche fondamentali che guideranno i momenti topici all'interno di vari videogiochi a episodi.

Tornando a *Resident Evil 3: Nemesis* e ai due esempi appena riportati, ci sono delle conseguenze differenti da un punto di vista ludico, che però non modificano in alcun modo il piano narrativo: restano comunque delle scelte che stimolano la ripetizione dell'intera partita da parte dell'utente, visto che c'è una varietà ludica immediata garantita sulla base di tali decisioni.

Differente invece il caso di un momento nelle fasi più avanzate che, oltre a mantenere il dubbio relativo a quale possa essere l'opzione considerata più adeguata, modifica in parte il prosieguo della narrazione incorporata: mentre Jill attraversa un ponte irrompe Nemesis, e il giocatore può scegliere se spingerlo o gettarsi di sotto, mentre la mancata scelta comporta un inevitabile attacco della creatura che scaglierà Jill sotto al ponte, ferendola. Se la giovane donna spinge il mostro facendolo cadere, successivamente incontrerà Nikolai, un mercenario corrotto deciso a ucciderla per eliminare i testimoni della catastrofe biologica, ma la protagonista verrà paradossalmente "salvata" dall'instancabile creatura che ucciderà il mercenario per poi gettarsi in un scontro successivo con Jill. Se invece l'utente decide di gettarsi dal ponte, Nikolai non verrà ucciso da Nemesis, e incontrerà la protagonista poco prima della conclusione, aprendo il fuoco del suo elicottero contro di lei, costringendo l'utente a una ulteriore scelta: rispondere al fuoco o cercare di trattare col nemico.

Indipendentemente da quest'ultima selezione, la decisione effettuata sul ponte apre a una serie di micro-conseguenze narrative in grado di condurre al titolo a due differenti finali, relativi al guidatore dell'elicottero che condurrà Jill fuori da Raccon City poco prima dell'impatto del missile nucleare. In una delle due versioni del finale, il guidatore sarà Barry, il compare conosciuto col primo capitolo. Considerata l'eventualità della morte di Barry nel primo capitolo, questo finale potrebbe causare una dissonanza narrativa evidente con il capostipite della saga. In realtà, una prassi abbastanza comune per tutte quelle saghe che, a partire dagli anni Novanta, hanno al loro interno una massiccia dose di momenti in cui il racconto può modificarsi sulla base delle scelte/azioni ludiche dell'utente, è quella di modellare un successivo capitolo di una saga prendendo come base di riferimento una sola versione dei possibili finali, generalmente quella considerata migliore o comunque adeguata ad assicurare una prosecuzione di una vicenda precedentemente interrotta.

Restando nell'ambito degli esempi fatti in questo corposo capitolo, è possibile riprendere in causa le saghe di *Oddworld* o *Gabriel Knight* che, nonostante possano contemplare una versione epilogante in cui il protagonista viene ucciso all'interno del primo capitolo, considerano soltanto la possibile versione lieta dei finali per modellarci i sequel, che richiedono la presenza dei medesimi protagonisti ancora in vita. Anche la saga di *Resident Evil* si comporta nello stesso modo, visto che le due versioni migliori del finale riguardanti il capostipite uscito nel 1996 rappresentano la base con cui garantire a determinati personaggi un posto di spicco all'interno del mondo di finzione ideato da Shinji Mikami. Questa saga inoltre risulta interessante in questa sede anche osservando le varie dinamiche ludiche: i tre esponenti sopra esposti si focalizzano su un costante senso di inadeguatezza che l'utente deve percepire pedissequamente al personaggio controllato, enfatizzato da una struttura visiva composta da varie inquadrature fisse sulle ambientazioni entro le quali muoversi. Con una simile impostazione, le inquadrature risaltano la loro funzione limitante, specie quando è possibile avvertire dei gemiti di alcuni zombie all'interno di una medesima stanza in cui però è difficoltoso calcolare con esattezza la provenienza proprio a causa di inquadrature circoscriventi: ciò conduce l'utente a una progressione tendenzialmente cauta e dilatata, proprio perché sa bene che i pericoli, preannunciati da partiture musicali tette, sono sempre in agguato.

In certi casi specifici, il rapporto temporale sussistente tra la percezione di una minaccia e la sua relativa concretizzazione causa una dilatazione più o meno lunga in ogni esponente della saga, caratterizzata da una notevole tensione: ciò rientra in un meccanismo capace di incutere suspense non solo nel medium videoludico, come per esempio ha argomentato Xavier Pérez riferendosi specificatamente alla suspense cinematografica, che lui definisce come un "processo narrativo mediante il quale si esaspera la durata di un segmento [narrativo] che va dall'annuncio di uno

scioglimento imminente fra due alternative opposte fino alla sua materializzazione”<sup>197</sup>. Sebbene la saga di *Resident Evil* sia piena di esempi in cui compaiono minacce improvvise che tendono a far sobbalzare il giocatore, è comunque altrettanto costellata da momenti che rientrano nella definizione di Pérez proprio perché incutono una tensione più dilatata e risultante tra la distanza temporale sussistente tra l’annuncio del pericolo e la sua concretizzazione. Nel secondo capitolo della saga, per fare giusto un concreto esempio, c’è un momento nello “Scenario B” in cui Claire scende con Sherry in un laboratorio sotterraneo all’interno di un vagone su una grande piattaforma mobile, che viene colpita all’esterno da qualcosa che spaventa la bambina; Claire cerca di tranquillizzarla ed esce fuori a controllare, ma a prima vista non c’è niente di pericoloso, eppure la colonna sonora non incute certo serenità; la tentazione sarebbe quella di rientrare, ma la porta del vagone si è bloccata e dev’essere riattivata da una consolle nelle vicinanze, ed è proprio mentre l’utente sta per raggiungere la consolle che compare il motivo del rumore destabilizzante, ovvero il T-103, con cui Claire è costretta a scontrarsi.

Questo momento evidenzia che uno degli elementi caratterizzanti la serialità, ovvero la dilatazione, viene qui contestualizzata emotivamente all’interno del genere videoludico a cui i primi tre capitoli di *Resident Evil* fanno riferimento, ovvero il *survival horror*, che si è sempre contraddistinto, stando alle parole di Alinovi, con una forte enfasi sull’azione ma anche sull’avventura declinata in risoluzione di enigmi ambientali ed esplorazione di luoghi angusti<sup>198</sup>.

Prendendo sotto esame le varie fasi di gioco, Alinovi evidenzia inoltre che sebbene non sia presente una esplicita suddivisione in livelli, tutti i capitoli della saga si incentrano progressivamente lungo delle fasi che si svolgono in ambienti differenti, i quali richiedono la ricerca e l’enigmatico utilizzo di oggetti altrettanto diversi, ma che si legano comunque all’interno di una catena continuativa di causa ed effetto che nasconde la soggiacente frammentazione strutturale<sup>199</sup>.

Ciò riporta alla luce la definizione di Skolnick evidenziata all’inizio del terzo capitolo di questo elaborato, ovvero che ogni titolo, vale la pena ricordare, suddivide la sua progressione lungo dei frammenti (velatamente o meno) concreti, in cui spesso il raggiungimento dell’uno è vincolato dal precedente. Nel caso specifico dei vari *Resident Evil*, la risoluzione di un determinato enigma è sempre vincolante alla continuazione della progressione, la quale resta sempre potenzialmente assicurata grazie alla perpetua possibilità di tornare indietro a recuperare qualsiasi oggetto; una simile struttura ricorda da vicino quella sancita da LucasArts per le sue avventure grafiche, dove per l’utente c’è sempre la possibilità di tornare sui suoi passi per recuperare degli elementi inizialmente sfuggiti,

---

<sup>197</sup> Xavier Pérez, *La suspense cinematografica*, tr. it. di Valentina Ripa, Editori Riuniti, Roma 2001, p. 73.

<sup>198</sup> F. Alinovi, *Resident Evil. Sopravvivere all’orrore*, Unicopli, Milano 2004, p. 66.

<sup>199</sup> *Ivi*, pp. 77-89.

rendendo dunque teoricamente impossibile rimanere bloccati senza possibilità di procedere o retrocedere alla ricerca degli elementi utili.

La saga di *Resident Evil* resta una delle più emblematiche negli anni Novanta, non solo perché stabilisce un punto di riferimento nel genere dei *survival horror*, ma anche per quanto concerne le variabili conseguenze narrative sulla base delle azioni ludiche degli utenti, diventando quindi capace di dimostrare i passi in avanti di un medium sempre più attento alle potenzialità interattive esplicite sui piani ludici e narrativi, in grado di poter supportare abbastanza articolazione da creare un mondo di finzione ammobiliato nei minimi dettagli e tutt'oggi in costante espansione.

La creazione di un universo narrativo pulsante di vita è, come esposto nel primo capitolo, una delle caratteristiche più emblematiche della serialità contemporanea, che in ambito videoludico trova un corrispettivo implicito proprio sul finire degli anni Novanta grazie a *Shenmue*. Questo titolo giapponese, ideato da Yu Suzuki, nel 1999 segna l'inizio di un nuovo genere, quello del *free roaming* in ambito urbano, basato sulla libera esplorazione di una vasta (per l'epoca) metropoli virtuale tridimensionale in cui l'utente sceglie se compiere missioni principali utili al proseguimento della narrazione incorporata, oppure altre secondarie per incrementare la sua abilità e la sua conoscenza sull'ambiente circostante. Titolo d'avanguardia e antesignano di altre famosissime produzioni che arriveranno negli anni Zero, *Shenmue* racconta storie d'amore, di tenera amicizia e di qualsiasi altro puro sentimento umano all'interno di un percorso di vendetta che Ryo, il giovane protagonista, intraprende per capire chi sia l'assassino del padre e per quale motivo l'omicida gli abbia sottratto un particolare specchio. Il percorso investigativo lo vedrà muoversi in una grande città con l'obiettivo di scovare vari indizi utili alla sua missione, parlando e conoscendo vari abitanti, spesso bisognosi di aiuto nelle più disparate questioni, oltre a svolgere alcune attività apparentemente superflue pur di ottenere delle informazioni importanti utili al proseguimento della sua missione. *Shenmue*, articolandosi su una trama principale utile al proseguimento dell'investigazione di Ryo, e altre sotto-trame secondarie incentrate su altri personaggi utili all'approfondimento del mondo di gioco rappresentato, trova un corrispettivo evidente con l'alternanza tipica della serialità narrativa tra la trama orizzontale, fruibile in tal caso con le missioni principali, e le varie trame verticali, fruibili per mezzo delle missioni secondarie, che a loro volta hanno uno svolgimento autonomo all'interno del macro-contesto narrativo che le contiene.

Nell'ambito della GDC del 2014, Suzuki è tornato a parlare del titolo enfatizzando che l'ipotetica durata necessaria al suo totale completamento si dovrebbe aggirare intorno a 45 ore, di cui 12 spese per attività complementari a quelle strettamente necessarie per far proseguire il *plot*<sup>200</sup>. Linea guida

---

<sup>200</sup> Yu Suzuki, "GDC Classic Postmortem: Yu Suzuki's Shenmue", *Game Developers Conference 2015*, <https://www.gdcvault.com/play/1020805/Classic-Game-Postmortem>, min. 17:13-19:30 (ultima visita: 22/12/2018).



della produzione è l'implementazione di un ambiente vasto e realistico nelle sue connotazioni esistenziali, al punto che parte della programmazione riguarda un dinamico sistema meteorologico variabile ogni giornata all'interno dell'*event time*, che si dipana su varie giornate secondo un ciclo di/notte che determina l'orario di apertura/chiusura di determinati negozi esplorabili liberamente<sup>201</sup>. Il mondo rappresentato è denso di attività da svolgere anche se slegate all'orizzonte narrativo principale o ai vari secondari (come giocare a biliardo, alle freccette o a dei cabinati in sala giochi), capaci di riflettere determinati aspetti della cultura nipponica dalla quale proviene la produzione, con una popolazione virtuale formata da molti personaggi in grado di vivere autonomamente all'interno dell'orizzonte di finzione a prescindere dalle azioni del giocatore. Come affermano Chris Melissinos e Patrick O'Rourke, la libertà di esplorare e conoscere gli altri permette al giocatore di entrare in sintonia non solo con Ryo, ma anche con il mondo circostante, denso di persone che conducono una vita propria<sup>202</sup>.

Sebbene *Shenmue* non abbia avuto una concreta espansione su altri media, resta comunque nelle fondamenta una grande operazione di *worldbuilding*, intesa come costruzione di un mondo articolato seppur afferente al singolo medium videoludico d'origine. La struttura alla base del titolo punta molto sulla dilatazione degli obiettivi principali per stimolare il giocatore a calarsi, come Ryo, in un mondo che dev'essere conosciuto a fondo, passando anche da attività all'apparenza futili ma comunque correlate al raggiungimento di uno step successivo nella caccia all'assassino. Un lampante esempio avviene quando Ryo deve iniziare a lavorare in un porto pur di scoprire delle informazioni su una banda criminale della zona legata all'omicida del padre, che si traducono in varie fasi all'interno del piano ludico in cui l'utente deve guidare dei muletti per spostare delle casse. Un po' come già evidenziato con *MGS*, anche qua si assiste a una pedissequa percezione emotiva tra ciò che esperisce nell'orizzonte di finzione il protagonista e ciò che esperisce nella realtà concreta il giocatore: in tal caso, la possibile noia che entrambi possono provare viene comunque bilanciata dalla promessa implicita, fin prima dell'inizio dell'attività portuale, che quelle azioni prima o poi serviranno per scoprire qualcosa di rilevante. Recuperando la citazione di Papale riportata nel primo capitolo, è importante infatti che le gratificazioni, nei videogiochi così come nei racconti seriali, per quanto dilatate, vengano comunque posizionate in modo tale che la soddisfazione legata al raggiungimento di determinati obiettivi sia legata alla sfida per raggiungerne altri, che però non devono apparire eccessivamente lontani, ma essere sempre visibili in un metaforico quanto raggiungibile orizzonte. In tal caso, a fronte di un PN di base riferito alla ricerca dell'assassino e dello specchio evidente fin dalla *cut-scene* iniziale, segue una continua serie di PN d'uso relativi non solo ai singoli passi che

---

<sup>201</sup> In *Shenmue*, un'ora nel *play time* corrisponde a circa dodici ore nell'*event time*.

<sup>202</sup> C. Melissinos, P. O'Rourke, *op. cit.*, pp. 123-124.

Ryo deve compiere durante le varie missioni principali, ma anche durante gli incarichi secondari di aiuto nei confronti della popolazione che può scegliere di svolgere, ottenendo in cambio una maggiore conoscenza della città in cui si muove ed eventualmente degli indizi utili alla sua indagine da parte delle persone aiutate. Nonostante la continua dilatazione del PN di base, quindi, i vari PN d'uso, anche se legati ad attività all'apparenza meno importanti, sono comunque intelaiati progressivamente in vista del raggiungimento del tanto auspicato assassino.

Come sottolinea Holmes, il dramma di Ryo ha un ritmo tendenzialmente più lento rispetto a tanti altri titoli dell'epoca, perché è necessario un ritaglio temporale adeguato per permettere al giocatore di divenire tutt'uno col mondo di gioco, che nonostante presenti un piano narrativo a conti fatti imm modificabile nei punti di svolta essenziali, garantisce libertà performativa con cui arrivare ai determinati snodi cruciali, rendendo di fatto la narrazione incorporata più o meno dilatata sulla base della volontà di esplorare<sup>203</sup>. In tutti gli esponenti percorsi in questo capitolo, e a maggior ragione per un titolo come *Shenmue*, sviluppato con l'obiettivo di indurre l'utente a giocare per svariato tempo, vale un pensiero rilevante per la presente tesi in merito alla serialità implicita da parte di due esperti *game writers*, Flint Dille e John Zuur Platten, secondo cui i videogiochi per *console* sono episodici per natura, visto che necessitano di molteplici obiettivi e sotto-obiettivi da raggiungere in un arco di tempo tendenzialmente lungo, esperibile attraverso più sessioni frammentate sulla base delle esigenze dell'utente<sup>204</sup>.

*Shenmue* è importante in questa sede anche per un altro motivo: alcuni combattimenti e azioni particolari (come gli inseguimenti) si svolgono tramite l'utilizzo di QTE, dove i tasti vengono evidenziati sullo schermo e c'è generalmente un certo margine di errore prima di incorrere nel *game over*. Questo titolo modella dunque alcune fasi del suo piano narrativo tramite una costante chiamata all'attenzione da parte dell'utente, impossibilitato a diminuire la sua concentrazione all'interno di ambienti spesso ostili per lui come per Ryo. Come illustrerò in seguito, l'implementazione dei QTE sarà una costante di numerosi titoli usciti dagli anni Zero in poi, compresi i videogiochi a episodi prodotti dalla Telltale Games, che, nonostante la sua importanza (tra gli altri motivi che evidenzierò nel prosieguo dell'elaborato) per un definitivo rilancio del genere delle avventure grafiche, non è stata la prima compagnia a implementare dei modelli di produzione, fruizione e distribuzione esplicitamente seriali all'interno dell'industria videoludica.

---

<sup>203</sup> D. Holmes, *op. cit.*, pp. 107-120 (versione elettronica).

<sup>204</sup> Flint Dille, John Zuur Platten, *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*, Lone Eagle, Los Angeles 2008, p. 101.

#### 4.6 Simulmondo: la serialità videoludica esplicita passa dall'Italia

Oltre agli sporadici casi evidenziati nel capitolo precedente, negli anni Novanta un esempio importante per il modello di serialità esplicita proviene dall'italiana Simulmondo, compagnia fondata a Bologna da Francesco Carlà nel 1987, che ottiene un grande successo proprio nel corso della prima metà degli anni Novanta per poi incorrere in un progressivo declino che la vedrà costretta a chiudere i battenti nel 1999. Dopo essersi dedicata alle simulazioni sportive, l'azienda bolognese inizia a pubblicare alcuni videogiochi suddivisi esplicitamente in brevi puntate, vendute su dei floppy disk a cadenza mensile nelle edicole: i primi titoli pubblicati in tal modo fanno afferenza a vari eroi resi celebri nel mondo fumettistico italiano e internazionale, quali Dylan Dog, Diabolik, Tex Willer e l'Uomo Ragno. In tutti questi casi, sebbene i personaggi restino iconograficamente riconoscibili, le vicissitudini videoludiche che li vedono protagonisti prendono dei risvolti narrativi differenti rispetto a ciò che accade loro nelle versioni illustrate, nonostante in certe circostanze la nomenclatura della puntata videoludica coincida con quella di un'uscita dell'albo a fumetti. Come affermato in un'intervista da Giorgio Perlini e Ivan Venturi (due figure cardinali della compagnia), le case editrici proprietarie dei diritti intellettuali delle varie opere sopra menzionate, sebbene lasciassero ampia (ma non infinita) libertà agli sviluppatori di immaginare da zero nuovi racconti, esigevano una riproduzione fedele quanto meno dei personaggi cardinali, cosa che portava i grafici a scannerizzare di continuo i fumetti per reindirizzarne determinate parti sui vari titoli<sup>205</sup>. Salvador e Pellitteri, nel corso di un'analisi dedicata ai rapporti intermediali tra fumetti e videogiochi, affermano che le produzioni della compagnia videoludica bolognese rientrano in un modello di relazionalità debole tra i due media, laddove “forza o debolezza della relazione tra fumetto e videogioco consistono nella varietà e nell'intensità con cui la gamma dello specifico fumettistico si presenta nel videogioco”<sup>206</sup>. La classificazione a cui giungono i due studiosi inquadra perfettamente i titoli seriali sopra menzionati della Simulmondo, in cui, come affermato da Perlini e Venturi nella medesima intervista sopra menzionata, le fasi di azione hanno la precedenza, mentre viene lasciata da parte l'introspezione sui vari personaggi che avviene nei fumetti. Il piano ludico dei videogiochi seriali bolognesi si basa infatti sull'esplorazione di scenari in 2D con vari avversari da affrontare tramite semplici mosse a mani nude o colpi d'arma da fuoco/contundente, e sulla risoluzione di alcuni enigmi ambientali. Il piano narrativo invece si articola lungo delle *cut-scenes* realizzate tramite alcuni disegni prevalentemente statici<sup>207</sup>, in cui spesso l'utente deve selezionare con quale frase rispondere a determinati interlocutori

<sup>205</sup> Andrea Stella, “Simulmondo: nascita e crescita di una software house”, *Lo Spazio Bianco.it*, <http://www.lospaziobianco.it/simulmondo-nascita-crescita-software-house/> (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>206</sup> M. Pellitteri, M. Salvador, *op. cit.*, p. 207.

<sup>207</sup> Ci sono infatti alcuni piccolissimi movimenti delle labbra sui personaggi parlanti e in certi casi anche elementari animazioni durante le scene d'intermezzo.

o quale azione compiere tra una gamma di varie disponibili, le quali non portano a radicali biforcazioni narrative le varie avventure, risultando quindi delle scelte che hanno un eco marginale nelle trame. Ciò nonostante, tali scelte consentono, quanto meno in ogni singolo frammento, di ottenere qualche piccola differenza conseguente alle risposte selezionate, e quindi di vedere un diverso ordine con cui determinati eventi della narrazione incorporata vengono alla luce.

Ogni singola puntata, dunque, pur entro determinati limiti sanciti dal sistema, garantisce all'utente la curiosità di percorrere vie alternative una volta portata a termine per la prima volta, curiosità coadiuvata anche dalla possibilità di incrementare un punteggio relativo alle uccisioni effettuate e al raccoglimento di determinati oggetti. La longevità potenziale di ogni singola puntata, normalmente completabile in circa 20 minuti di *play time*, cerca quindi una ripetizione e conseguentemente una dilatazione facendo leva sui micro-cambiamenti dovuti alle scelte eseguibili nel piano narrativo e al punteggio incrementabile sulla base della performance ludica dell'utente.

Oltre ai casi sopra citati, che conquistano presto il pubblico nostrano, Simulmondo realizza tra il 1993 e il 1995 due videogiochi seriali totalmente originali, *Simulman* e *Time Runners*, che vengono suddivisi rispettivamente in 11 e 30 episodi, seguendo il medesimo *gameplay* appena descritto.

In *Simulman*, l'utente impersona l'omonimo poliziotto protagonista all'interno di un contesto fantascientifico in cui tiene sotto controllo un mondo virtuale minacciato da un pericoloso nemico, che compare solo nel primo e nell'ultimo episodio. Ci sono alcuni nuclei narrativi dipanati per un massimo di due o tre episodi, come quello inerente alla difesa di una donna lungo i primi tre, o la ricerca di un uomo scomparso tra il quarto e il quinto, mentre nei restanti frammenti il protagonista viene chiamato a risolvere ogni volta situazioni differenti che si sviluppano e risolvono nell'arco del medesimo episodio in cui nascono. Questo rapporto rende *Simulman* un videogioco seriale accostabile a quella che, come visto nel primo capitolo di questo elaborato, può essere definita come una serie serializzata, quindi un prodotto seriale suddiviso in frammenti allo stesso tempo autonomi e correlati gli uni con gli altri.

In *Time Runners* invece l'utente prende il controllo di Max, un giovane che decide di acquistare un anello per la fidanzata: l'oggetto apre una dimensione parallela popolata da alcuni minacciosi robot che rapiscono la ragazza, causando un continuo spostamento di Max lungo varie dimensioni spaziotemporali differenti in cui affronta, di episodio in episodio, nuove sfide per aprirsi la strada verso la salvezza dell'amata e del mondo intero da un minaccioso Demone. Nel caso di *Time Runners*, ciascun episodio si apre con una breve sintesi di ciò che è accaduto precedentemente da parte del protagonista seduto su un divano con lo sguardo fisso verso il giocatore, e si chiude con una scena d'intermezzo che vede il ragazzo in varie situazioni di estremo pericolo, sempre terminanti con la scritta "che succederà a Max? Lo saprete nella prossima avventura". Oltre a una pluralità di conflitti che il

protagonista si trova ad affrontare, dipanati su molteplici linee narrative corrispondenti a ogni epoca in cui viene catapultato, il racconto sottolinea quindi in maniera evidente le analogie con la tradizionale narrativa seriale facendo ampio utilizzo del *cliffhanger* antecedente alla conclusione di ogni frammento, sempre correlato al successivo, salvo alla fine della nona puntata, in cui Max riesce a salvare l'amata. Nel decimo numero, *Time Runners* prosegue con un nuovo filone narrativo che sembra evidenziare la volontà da parte degli sviluppatori di creare un universo di finzione inglobante le loro produzioni originali, visto che Max si ritrova appena sveglio di fronte a Simulman, il protagonista dell'altra serie che viene pubblicata proprio nell'arco dei medesimi anni. Il poliziotto in questo caso utilizza terminologie afferenti proprio al contesto di finzione delineato dal titolo da cui proviene, e all'interno di *Time Runners* il suo arrivo diventa rilevante, visto che coincide con la chiusura del nucleo narrativo che vede Max alla ricerca dell'amata nei primi nove episodi e con l'apertura di un nuovo nucleo dipanato sui restanti venti episodi, in cui Max verrà stimolato proprio da Simulman a diventare una sentinella del tempo per fermare alcuni demoni che vogliono distruggere il mondo. L'incontro tra i protagonisti dei due titoli seriali originali della Simulmondo, come recentemente affermato da Venturi, non è stato pianificato fin dall'inizio dello sviluppo, bensì è stato deciso strada facendo da Francesco Carlà, che ha preso le redini del progetto dal quarto episodio in poi, enfatizzando di conseguenza l'incisivo *work in progress* soggiacente a una produzione seriale<sup>208</sup>. Sarebbe stato curioso osservare se il dialogismo testuale tra gli universi di finzione nati dalla creatività degli autori italiani fosse proseguito articolandosi sempre più e coinvolgendo eventuali produzioni future: purtroppo, i forsennati ritmi lavorativi necessari a una produzione seriale con delle scadenze impedisce al team di sperimentare nuove soluzioni ludiche e narrative, creando un clima di notevole stress all'interno della compagnia come sottolineato da Federico Croci in una recente intervista<sup>209</sup>. Il bisogno di suddividere un lavoro in più parti, come afferma Venturi sempre nell'ambito della stessa intervista insieme a Perlini sopra menzionata, esige che il team lavori come in una catena di montaggio, in cui ogni membro si occupi delle sue mansioni tenendo conto di come ha lavorato il gruppo precedentemente al suo turno, mantenendo sempre una salda visione d'insieme. La cadenza mensile con cui Simulmondo abitua i suoi appassionati diventa quindi un'arma a doppio taglio per i nostrani sviluppatori, considerato inoltre che nel triennio 1993-1995 l'azienda lavora parallelamente non solo alle sue due produzioni originali, ma anche a quelle ispirate agli eroi della Bonelli e di Astorina. L'assoluta novità, quanto meno nel contesto della produzione videoludica italiana, dei titoli seriali espliciti mirati a fidelizzare il pubblico mediante un sistema di pubblicazione ad appuntamento

<sup>208</sup> I. Venturi, "I videogame italiani: storia e prassi del videogame indipendente", incontro tenuto presso l'Università degli Studi di Udine il giorno 22/11/2017.

<sup>209</sup> Riccardo Fassone, "Italia '90: la Simulmondo e i fumetti", *Prismomag.com*, <http://www.prismomag.com/simulmondo-fumetti-videogiochi/> (ultima visita: 22/12/2018).

fisso, non facilita la dimensione realizzativa di tali videogiochi nell'ottica degli sviluppatori, portati all'inevitabile accumulo di semplicistiche meccaniche (e correlate dinamiche) ludiche per tutti i loro progetti realizzati nella prima metà degli anni Novanta, che risentono presto dell'inadeguatezza con le produzioni di grosso calibro rilasciate nel medesimo periodo. "Sarebbe stato meglio fare uscire una nuova avventura di un personaggio ogni due mesi o tre, e magari usare più personaggi"<sup>210</sup> sostiene Francesco Carlà qualche anno dopo la chiusura della sua Simulmondo, arrivando indirettamente a inquadrare alcune direttive produttive che, molti anni dopo, saranno un dogma all'interno della Telltale Games, che irromperà nel mercato di settore rendendo il formato seriale episodico non più circoscritto a sporadici casi, ma una concreta realtà nel panorama videoludico, emulata da vari sviluppatori. La compagnia californiana comunque non sarebbe probabilmente esistita se questo medium negli anni Novanta non avesse attraversato tutte le radicali trasformazioni percorse in questo corposo capitolo, inerenti sia alla ridefinizione e creazione di nuovi orizzonti ludici, ma soprattutto all'implementazione di tematiche più mature rispetto al passato, inserite in contesti narrativi volenterosi di rendere sempre più partecipi ed empaticamente coinvolti gli utenti nel loro progressivo disvelamento.

#### 4.7 Altri esempi di serialità videoludica esplicita tra Giappone e Stati Uniti

Il contesto italiano non è il solo a evidenziare dei processi di serialità videoludica esplicita negli anni Novanta: un altro esempio interessante giunge dal Giappone con *Shining Force III*, suddiviso e rilasciato in tre differenti scenari, tra il 1997 e il 1998, per la console Sega Saturn. Soltanto il primo scenario viene rilasciato al di fuori dei confini nipponici. *Shining Force III* è un videogioco di ruolo fantasy che combina fasi di esplorazione degli ambienti, con la possibilità di dialogare con vari personaggi e creature, ad altre fasi in cui è necessario combattere contro alcuni nemici, mentre a livello strettamente narrativo si focalizza durante le tensioni tra due immaginarie città, Aspinia e Destonia.

Nel primo scenario, rilasciato in Giappone a dicembre nel 1997, l'utente prende il controllo di un giovane militare chiamato Synbiosis, parte delle forze armate della città di Aspinia. Durante una conferenza di pace, un attentato minaccia il protagonista e i suoi alleati, inducendolo a pensare che si tratti di creature provenienti dalla città di Destonia. Il cammino di Synbiosis, affiancato da molti altri personaggi che l'utente può controllare durante gli scontri, lo porta spesso a imbattersi con Medion, il principe di Destonia, che si proclama innocente in merito all'attacco iniziale. Il protagonista, non

---

<sup>210</sup> Giovanni Gentili, "Intervista a Francesco Carlà", *uBcfumetti.com*, <http://www.ubcfumetti.com/mag/videogiochi1.htm> (ultima visita: 22/12/2018).

senza qualche titubanza, decide così di unirsi con Medion per scoprire la colpevolezza dell'entità dietro l'attentato.

Durante la loro avventura nel primo scenario, Synbiosis resta comunque il personaggio controllabile, mentre Medion rimane un comprimario, il cui ruolo si modifica in protagonista nel secondo scenario immesso in Giappone ad aprile 1998. Questa seconda parte si colloca parallelamente nello stesso arco temporale della prima, ma focalizzandosi su un personaggio differente, conduce l'utente a rivedere i medesimi avvenimenti da un punto di vista diverso e a fargliene scoprire di nuovi, che chiariscono l'innocenza di Medion dietro l'attacco e sottoscrivono la colpevolezza di un culto religioso denominato "Bulzome".

Il terzo e ultimo scenario, immesso in Giappone nel settembre 1998, si colloca temporalmente dopo i primi due, e si incentra su un altro protagonista, il giovane mercenario Julian, apparso come personaggio secondario nelle prime due parti e creduto morto dopo una battaglia. Sebbene le sue motivazioni iniziali siano quelle di uccidere un membro di una razza millenaria responsabile della morte del padre, Julian scopre strada facendo che la razza a cui sta dando la caccia è la stessa che stanno combattendo insieme i due protagonisti dei precedenti scenari, unendosi quindi a loro per il conflitto finale.

Da un punto di vista ludico e narrativo *Shining Force III* sembra non seguire le evoluzioni estetiche ed espressive maturate dal medium in questa decade, visto il suo *gameplay* simile a quello di altri esponenti del genere usciti però vari anni prima, come i primi capitoli della saga di *Final Fantasy*, mentre a livello narrativo non presenta alcun momento in cui l'utente abbia una effettiva *agency* sulla prosecuzione del racconto. Ciò nonostante, resta un esempio interessante perché gestisce il sapere dell'utente secondo un processo simile a quanto visto in precedenza per esempio con *Resident Evil 2*, con la differenza che la frammentazione seriale nel caso di questo videogioco di ruolo è esplicitata fin dall'inizio proprio grazie alla vendita separata delle porzioni, che quindi puntano a dilatare le gratificazioni ludiche e narrative non solo su un piano formale, ma anche grazie agli intervalli di tempo tra un rilascio e l'altro, come da prassi per ogni racconto seriale.

Preso in toto come titolo a sé stante una volta completato il rilascio seriale tripartito, è comunque evidenziabile che il secondo scenario rappresenta per l'appunto una ripetizione dell'arco temporale conosciuto col primo scenario, ma focalizzandosi sugli stessi eventi da un altro punto di vista, sottoscrive la potenziale variabilità conoscitiva legata a ogni costante evento ripetuto tra uno scenario e l'altro, oltre a presentare ulteriori elementi narrativi che preparano all'arrivo del terzo e ultimo scenario, incentrato sulla convergenza e prosecuzione delle molteplici linee narrative conosciute in precedenza. La pluralità di frammenti corrisponde anche a una pluralità di protagonisti controllati dall'utente, affiancati a loro volta da molteplici e diversi alleati durante le battaglie.

Ciò dimostra che, sebbene un titolo come questo possa rientrare inizialmente nei canoni della serialità videoludica esplicita a causa della sua evidente serializzazione distributiva nell'arco di vari mesi (che cerca quindi di incontrare anche una fruizione serializzata), nel momento in cui il titolo viene completato da tutti i frammenti, e quindi può essere giocato come prodotto unitario, è possibile leggere comunque a livello implicito varie caratteristiche attinenti alla serialità narrativa.

La possibile sovrapposizione di questi due modelli di serialità videoludica verrà chiarita nel capitolo successivo dell'elaborato, ma è lecito comunque sottolineare fin da ora che ogni videogioco frammentato in un numero variabile di episodi, per quanto possa ricercare una parallela frammentazione nella fruizione da parte del giocatore, si può prestare comunque a una ricerca dei tratti seriali impliciti da un punto di vista formale se viene eventualmente giocato una volta rilasciate tutte le parti che lo compongono.

Spostando lo sguardo dall'altra parte del Globo, un altro esempio rilevante di serialità esplicita è rintracciabile in USA nel 1998 grazie al simulatore di guerra aerospaziale *Wing Commander: Secret Ops*, titolo che fa parte di una saga fantascientifica iniziata nel 1990, e più specificatamente rappresenta l'espansione di *Wing Commander IV: Prophecy*, uscito nel 1997. Quest'ultimo, seguendo certe prassi estetiche ed espressive maturate dal medium in questa decade, si articola lungo un piano ludico incentrato su battaglie aerospaziali in tre dimensioni e un piano narrativo articolato lungo molte scene girate in FMV, con la possibilità di influenzare positivamente o negativamente il finale a seconda delle azioni intraprese durante le varie missioni, visto che anche il fallimento di certi obiettivi garantisce comunque il proseguimento seppur con meno strumenti offensivi.

L'intera saga, ambientata in un ipotetico futuro a partire dal 2654, in cui alcuni esseri umani vivono in una Confederazione Terrestre riunita in gigantesche astronavi, si incentra sul loro costante conflitto con la razza aliena dei Kilrathi, che vengono poi sostituiti proprio a partire da *Wing Commander IV: Prophecy* con i Nephilim. Basandosi sul suo finale positivo, che lascia comunque aperto il dubbio sul destino dello storico personaggio della saga (il comandante Christopher Blair), si inserisce il successivo *Wing Commander: Secret Ops*, primo videogioco nella storia del medium a essere inizialmente suddiviso in episodi rilasciati a distanza temporale esclusivamente sul Web.

Questo titolo infatti si articola in 56 missioni suddivise in sette episodi, ciascuno dei quali pubblicato a cadenza settimanale sul sito ufficiale, precisamente ogni giovedì a partire dal 27 agosto 1998; nei restanti giorni lavorativi della settimana, il sito viene aggiornato con nuovi contenuti contestuali alla narrazione incorporata del titolo frammentata lungo i vari episodi, giocabili in successione solo grazie a una password ricevibile dopo il completamento di ogni frammento, che dona a ogni utente la possibilità di proseguire a giocare la settimana successiva (Figura 11).





Figura 11. Esempio di una schermata a fine episodio in *Wing Commander Secret Ops* (Foto ripresa dal sito ufficiale del videogioco).

Osservando gli elementi inseriti progressivamente sul sito, è possibile notare che si suddividono in quattro categorie differenti: il report sulle missioni effettuate dopo ogni episodio da parte del comandante protagonista; le istruzioni dello stesso protagonista o altri comprimari sulle azioni future da compiere; le riflessioni personali del protagonista sugli sviluppi della guerra; le comunicazioni via mail tra i membri dell'equipaggio, che in certi casi parlano con toni ufficiali della guerra in corso contro gli alieni, mentre in altri casi si confrontano tra loro su vicissitudini più personali<sup>211</sup>.

Il rilascio episodico nella tarda estate del 1998 avviene gratuitamente per gli utenti, sottolineando così la sua dichiarata natura sperimentale<sup>212</sup>, evidente a partire dall'osservazione del piano narrativo del videogioco. Nonostante alcuni esponenti della saga nel corso degli anni Novanta fossero infatti diventati le produzioni videoludiche più costose dell'epoca a causa delle varie ore di scene filmate in *FMV*, il titolo episodico sceglie invece di integrare i suoi brevissimi filmati con la grafica che fa da sfondo alle battaglie nel piano ludico, e non manifesta mai la possibilità di intaccare nel corso della progressione o nel finale la sua narrazione incorporata. Quest'ultima viene per l'appunto in larga parte relegata ai contenuti pubblicati online, che grazie alla loro natura informativa sui fatti antecedenti e successivi a ogni episodio assumono i contorni di notiziari quotidiani, alternando comunicazioni ufficiali ad altre più personali che cercano in certi casi di andare oltre alla delineazione professionale dei personaggi in quanto combattenti, evidenziando quindi le loro vicissitudini private

<sup>211</sup>Origin System, "SO Fiction", *Wcnews.com*, [http://www.wcnews.com/wcpedia/SO\\_Fiction](http://www.wcnews.com/wcpedia/SO_Fiction) (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>212</sup>Origin System, "Wing Commander: Secret Ops", *Wcnews.com*, <https://www.wcnews.com/background/wing-commander-secret-ops.shtml> (ultima visita: 22/12/2018).

e la loro umanità<sup>213</sup>. A prescindere dai contenuti, il costante riferimento di queste notizie ai fatti esperiti con i vari episodi durante il loro progressivo rilascio, cerca di indurre una necessaria fruizione seriale anche da parte degli utenti, che solo giocando settimanalmente e seguendo gli aggiornamenti quotidiani possono avere una chiara visione degli eventi, considerata del resto la scarsa presenza di contenuti narrativi negli episodi a sé stanti, che si basano quasi esclusivamente sul piano ludico. Nonostante la sua forma esplicitamente seriale, il breve arco temporale di una sola settimana che suddivide il rilascio di un episodio dal successivo, considerata la presenza di otto missioni in ognuno di essi e i materiali contestuali rilasciati quasi quotidianamente, evidenzia che *Wing Commander: Secret Ops* non è stato concepito sulla base di un *work in progress*, ma come un prodotto unitario suddiviso soltanto successivamente in vari frammenti, che sperimenta una forma di pubblicazione innovativa per l'epoca, correlata alla ricerca di un'esperienza convergente tra i contenuti ludici presenti negli episodi e quelli narrativi presenti sul sito.

Si può dunque spiegare solo in termini di massimizzazione dei profitti economici la scelta di riunire successivamente tutti i sette episodi di *Wing Commander: Secret Ops* in una confezione fisica insieme a *Wing Commander IV: Prophecy*, visto che in tal caso viene a smarrirsi l'aggiornamento in tempo reale sulle vicissitudini passate e quelle previste nel futuro come accadrebbe invece nel caso in cui un utente giochi il titolo per come viene concepito, ovvero un videogioco che richiede una fruizione convergente seriale. Nonostante la sua portata sperimentale, *Wing Commander: Secret Ops* resta per l'appunto il primo videogioco a essere stato suddiviso in episodi pubblicati inizialmente solo sul Web, anticipando di qualche anno certe vie distributive che diventeranno sempre più utilizzate dal mercato videoludico a partire dal nuovo millennio, entro cui si inserirà, prima di tante altre, anche Telltale Games.

#### 4.8 Riassumendo: la serialità videoludica negli anni Novanta

In conclusione, l'avvento della terza dimensione e l'immissione sul mercato dei CD-ROM negli anni Novanta sanciscono delle rivoluzioni sia dai punti vista ludici che narrativi, donando come risultanti variegati titoli che inaugurano nuovi generi ancora oggi in voga, e altri che rinnovano alcuni connotati di altri già esistenti: in ambo i casi, appare lampante una maggiore complessità formale delle narrazioni incorporate, che evidenziano dei piani ludonarrativi articolati in grado di donare maggiori libertà decisionali all'utente rispetto al passato. La maturazione del medium in questa decade è altresì utile per l'evidenziazione di vari tratti seriali impliciti: l'arrivo delle versioni Demo antecedenti o

---

<sup>213</sup> Come è per esempio visibile da questo scambio di mail: [http://www.wcnews.com/sofiction-shades/6\\_3\\_d\\_mail.html](http://www.wcnews.com/sofiction-shades/6_3_d_mail.html) - [http://www.wcnews.com/sofiction-shades/6\\_3b\\_d\\_mail.html](http://www.wcnews.com/sofiction-shades/6_3b_d_mail.html). (ultima visita: 22/12/2018).

successive al rilascio dei titoli a cui si riferiscono, oltre a rappresentare di fatto una tappa di sviluppo all'interno di un *work in progress*, evidenziano sul finale dei momenti accostabili a dei *cliffhanger* seriali vista l'interruzione brusca durante fasi concitate, proprio come accade anche per le versioni *shareware*. Nonostante quest'ultime non rappresentino come le Demo una tappa di un lavoro in corso d'opera, condividono tra loro l'obiettivo di invitare l'utente ad acquistare la versione completa di un titolo sulla base di una porzione che deve cercare di essere al contempo autosufficiente ma pur sempre inseribile in un contesto più grande.

In molti titoli la maggiore complessità narrativa negli anni Novanta si snoda su alcuni punti chiave costanti che possono essere affrontati, ludicamente o narrativamente, in variabili modi diversi con un'altrettanta variabile prosecuzione dei racconti ludici, i quali possono mostrare molte alternative diversificate, segnando così una tappa importante per le potenzialità della narrazione interattiva all'interno del medium videoludico. La ripetizione viene quindi incentivata dal desiderio di scoprire le differenti conseguenze ludiche e narrative sulla base di determinate scelte, che a seconda dei casi possono modificare vari aspetti nella prosecuzione dei racconti ludici, fino a concretizzarsi in finali diversificati. La crescente potenzialità interattiva dei piani ludonarrativi garantisce di conseguenza una dilatazione dell'intrattenimento, vista l'impossibilità di scoprire tutti gli aspetti di determinati videogiochi con una singola partita ancor più necessariamente frammentata rispetto al passato, considerato che le maggiori capacità di immagazzinamento dei CD-ROM aumentano la creazione di prodotti generalmente più longevi rispetto al passato.

Tutto ciò si tramuta in un protagonismo sempre più accentuato delle piattaforme casalinghe, a cui segue l'inizio di un inesorabile declino delle sale giochi. La diramazione collettiva, condivisa e a tratti caotica alla base dell'intrattenimento videoludico esperibile in appositi spazi pubblici infatti non si predispone a ospitare titoli che richiedono una dedizione quantificabile in varie ore da parte dell'utente, la cui attenzione non è incentivata solo dai piani ludici, ma anche da quelli ludonarrativi. La rivoluzione ludonarrativa degli anni Novanta fornisce inoltre le basi per la creazione di personaggi veritieri e sfaccettati nel loro realismo emotivo, che si muovono spesso lungo molteplici linee narrative per superare molteplici conflitti all'interno dei contesti di finzione rappresentati, capaci in certi casi di stabilire le radici per una crescita dipanata lungo variegati seguiti e altri rami che persistono ancora oggi nello scenario mediale globale.

Negli anni Novanta, inoltre, i casi di serialità esplicita restano sporadici e non sempre ottengono il successo sperato, finendo col rimanere degli interessanti esperimenti di serializzazione isolati, che però evidenziano una progettazione pur sempre più sistematizzata rispetto a quanto avvenuto in passato. I casi italiani, giapponesi e statunitensi percorsi in questo capitolo infatti si basano su universi di finzione precedentemente stabiliti sullo stesso settore videoludico o altri ambiti d'intrattenimento,

provando in tal modo a minimizzare i rischi di insuccesso embrionali a produzioni e distribuzioni tendenzialmente differenti rispetto ai canoni tradizionali. Come già anticipato e come ci sarà modo di approfondire in seguito, anche Telltale Games stabilirà il suo preciso modello esplicitamente serializzato sulla base di alcuni universi narrativi già radicati nell'immaginario collettivo.

## CAPITOLO 5 – LE RINNOVATE PROSPETTIVE COMMERCIALI, INTERMEDIALI ED ETICHE DEI VIDEOGIOCHI NEGLI ANNI ZERO

### 5.1 Frammentazione: un principio per comprendere la serialità videoludica nel nuovo Millennio

Come visto nel precedente capitolo, gli anni Novanta hanno avuto un ruolo centrale nella creazione di nuovi generi videoludici e ridefinizione di altri, portando la narrazione interattiva verso incisive implementazioni nei più disparati modi. Negli anni Zero non ci sono rivoluzioni nel linguaggio videoludico al pari di quanto visto con l'avvento della terza dimensione, ma grazie all'immissione sul mercato di nuove *console* capaci di collegarsi alla rete Internet (e di portare a nuove vette potenziali il realismo grafico-visivo dei vari titoli), si sviluppano nuovi schemi produttivi, distributivi e conseguentemente fruitivi nell'industria videoludica in cui si inseriranno i titoli seriali espliciti. Inoltre, le narrazioni incorporate interattive continuano a porre molta enfasi su trame dai toni cupi e delicati, che chiamano sempre più in causa l'utente da un punto di vista strettamente morale grazie a strategie di *design* che esporrò nel paragrafo successivo.

Il 2000 coincide con il lancio di PlayStation 2, la *console* che al giorno d'oggi resta la più acquistata al mondo con oltre 155 milioni di copie vendute<sup>214</sup>, a cui l'anno successivo si aggiunge l'agguerrita entrata in scena di Microsoft nell'ambito dell'intrattenimento videoludico grazie alla sua Xbox, destinata nel corso del tempo a una rivalità accesa nei confronti della concorrente nipponica. Tratto accumulante di entrambe sono le rinnovate potenzialità di calcolo e la possibilità di leggere, oltre ai classici CD, anche dei più capienti DVD, i quali rendono possibile l'implementazione di spazi rappresentati tridimensionalmente con animazioni e modelli poligonali sempre più verosimili, che amplificano esteticamente gli orizzonti di contaminazione intermediale tra i videogiochi e altre forme d'intrattenimento. Un esempio è rintracciabile proprio agli inizi di questo nuovo millennio, quando viene immesso sui mercati mondiali (prima nel 2001 su PC e poi nel 2002 su Xbox e PlayStation 2) il celebre *Max Payne*, uscito dopo un lungo sviluppo da parte della società svedese Remedy, capitanata da Sam Lake.

Il titolo racconta il dramma umano che percorre l'omonimo poliziotto accecato dall'odio dopo il massacro della propria famiglia da parte di un'organizzazione criminale dalle fitte radici, utilizzando nel piano narrativo delle *cut-scenes* visualizzate tramite fotografie statiche che instaurano un rapporto di forte relazionalità con il linguaggio fumettistico, recuperandone tutte le convenzioni tipiche della sua espressività visuale e arricchendola con le voci dei personaggi rappresentati. L'articolazione

---

<sup>214</sup> Domenico Leonardi, "Vendite Hardware e Software di PlayStation", *Playstationgeneration.it*, <http://www.playstationgeneration.it/2014/12/vendite-hardware-e-software-playstation.html> (ultima visita: 22/12/2018).

statica di queste immagini si contrappone alla forte dinamicità con cui il *gameplay* si snoda definendo il genere di appartenenza del titolo, ovvero uno sparatutto in terza persona che, sfruttando le rinnovate possibilità tecniche della nuova generazione, mette in luce la possibilità di eseguire con grande naturalezza delle azioni soltanto qualche anno prima impensabili. L'apice di questi momenti è rappresentato dal *bullet-time*, una particolare abilità destinata a diventare una prassi di innumerevoli sparatutto (e non solo) nel corso degli anni successivi, grazie alla quale Max può rallentare l'*event time* in modo tale da arrivare a schivare i proiettili sparati dai nemici e prendere la mira con maggior cura. Questa abilità evidenzia l'incisiva ispirazione che Sam Lake ha preso in prestito da variegata produzioni cinematografiche a lui care, come quelle dirette da John Woo o dai fratelli Wachowski, di cui *Max Payne* è per l'appunto colmo di riferimenti estetici durante le dinamiche che riguardano gli scontri a fuoco<sup>215</sup>.

L'abilità del *bullet-time* può essere considerata quella che Ian Bogost, all'interno della sua teoria procedurale, privilegiante l'analisi dei testi mediali incentrandosi maggiormente su dei singoli moduli invece che su dei più articolati insiemi, definisce un'unità operativa, ovvero una particella significativa comune che può attraversare variegata forme d'intrattenimento<sup>216</sup>. Il concetto di Bogost trova un parallelismo osservando ciò che il saggista nostrano Ruggero Eugeni espone in merito a quella da lui definita come "condizione postmediale", in cui è possibile rintracciare varie figure intermediali, vale a dire quelle innumerevoli unità estetiche ed espressive che attraversano, con sottili variazioni all'interno di costanti caratteristiche simili, vari media<sup>217</sup>. *Max Payne* evidenzia queste figure proprio a partire dai singoli elementi che compongono la sua ossatura ludonarrativa permeata in toto da convenzioni espressive cinematografiche e fumettistiche, ribaltando inoltre i consolidati rapporti tra fasi esplicitamente interattive e filmati d'intermezzo sanciti nella decade precedente, in cui spesso i secondi intervenivano laddove non era possibile implementare determinate azioni all'interno delle prime<sup>218</sup>. *Max Payne* invece fa l'esatto opposto, relegando la dinamicità dell'azione al piano ludico e veicolando la maggior parte dello sviluppo narrativo tramite statiche *cut-scenes*, diventando così un manifesto di una nuova generazione in cui il rapporto tra il piano ludico e quello narrativo può essere riconsiderato tramite rinnovate prospettive, che enfatizzano la natura poliedrica

---

<sup>215</sup> Gamespot, "Remedy talks Max Payne 1 and 2", *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=Lod6L554GKg> (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>216</sup> Ian Bogost, *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, the MIT Press, Cambridge 2006, pp. 3-17.

<sup>217</sup> Ruggero Eugeni, "Prima Persona. Le trasformazioni dell'inquadratura soggettiva tra cinema, media e videogiochi", in E. Mandelli, V. Re (a cura di), *Fate il vostro gioco. Cinema e videogame nella rete: pratiche di contaminazione*, Crocetta del Montello, Terraferma 2011, pp. 16-25.

<sup>218</sup> Come infatti argomentano Bernard Perron e Carl Therrien, negli anni Novanta le *cut-scenes* vengono spesso pre-registrate e presentate al giocatore in maniera lineare, mentre le fasi esplicitamente interattive devono necessariamente abbassare la risoluzione per permettere l'elaborazione in tempo reale delle azioni del giocatore. Per maggiori informazioni, consultare: B. Perron, Carl Therrien, "Da *Spacewar!* a *Gears of war*, o come l'immagine videoludica è diventata più cinematografica" in *bianco e nero. Filming the Game/Playing the Film. L'immagine videoludica: narrazione e crossmedialità*, fascicolo 564 (maggio-agosto 2009), pp. 40-50.

e intermediale del medium videoludico, capace di inglobare al suo interno molteplici codici espressivi appartenenti ad altre forme d'intrattenimento. Inoltre, se *Max Payne* sceglie di contrapporre quanto meno su un piano strettamente visivo i canali con cui veicola i suoi piani costitutivi, con il passare degli anni si assiste all'instaurazione sempre più simbiotica tra i due piani, fino a renderne molto labile la distinzione.

Un esempio può essere rintracciato osservando, per il momento in estrema sintesi, *Fahrenheit*, titolo rilasciato nel 2005 dopo un lungo sviluppo presso gli studi della società francese Quantic Dream, capitanata da David Cage, un *designer* molto importante che verrà inquadrato con dovizia di particolari nel prossimo capitolo in occasione dell'analisi di un esponente emblematico per la serialità implicita, di cui *Fahrenheit* ne rappresenta un anticipatore sotto vari punti di vista.

Il titolo del 2005 è un'avventura grafica incentrata su alcuni fenomeni paranormali, e chiama l'utente a impersonare alternativamente tre diversi personaggi, ciascuno con i propri obiettivi e fantasmi interiori da combattere: Lucas Kane, un uomo apparentemente comune che sotto un enigmatico stato di trance uccide uno sconosciuto, e due poliziotti che gli danno la caccia, Tyler e Carla, entrambi alle prese con la difficile coniugazione tra i pericolosi impegni lavorativi e le loro vite private. Una delle linee guida che Cage ha seguito durante lo sviluppo è stata proprio quella relativa alla ricerca di una equilibrata commistione ludonarrativa, che in tal caso ridefinisce anche il ritmo generalmente attinente al genere delle avventure grafiche, diminuendo le fasi esplorative per incentivare invece quelle d'azione. Quest'ultime vengono veicolate tramite dei QTE durante molte *cut-scenes*, le quali chiedono all'utente di non abbassare mai la soglia di attenzione, e che ancora una volta enfatizzano la figura intermediale del *bullet-time* dal momento in cui Lucas scopre di avere dei superpoteri. Dopo l'uscita del titolo, Cage si è espresso così: “volevo far lavorare insieme narrazione e interattività. Molti videogiochi li considerano elementi opposti o li costruiscono separatamente [...] Gran parte del mio lavoro consistette nel riconciliare queste due parti, iniziando dall'eliminarne la dicotomia dal design stesso”<sup>219</sup>.

Un *design* che pone una forte enfasi nelle mani dell'utente non soltanto in quanto giocatore, ma come agente morale (termine che chiarirò nel paragrafo successivo) grazie a una ramificata struttura della narrazione che prevede molti cambiamenti nel racconto sulla base delle scelte svolte durante le varie fasi ludonarrative. Cage, pur non essendo il primo a ricercare una commistione simile, resta comunque colui che sancisce un incisivo passo in avanti nella sperimentazione delle possibilità offerte dalla narrazione interattiva, donando inoltre nuova linfa vitale alle avventure grafiche, le quali soffrono la concorrenza di altri generi più embrionalmente destinati all'implementazione di azioni

---

<sup>219</sup> “Fahrenheit Review”, *PC Zone*, <http://www.compurandvideogames.com/124740/reviews-fahrenheit-review/> (ultima visita: 22/12/2018).

rapide, in grado di risaltare le rinnovate potenzialità estetiche sancite dalle piattaforme uscite negli anni Zero.

Un altro elemento di rilevante importanza ai fini della presente trattazione sussiste nel fatto che, inizialmente, *Fahrenheit* viene immaginato da Cage come un titolo suddiviso in frammenti rilasciabili mensilmente sui mercati fisici e digitali, conducendo così la sceneggiatura ad avere continui punti di svolta mirati a mantenere alto l'interesse del pubblico nel corso del progressivo rilascio degli episodi. L'idea viene però scartata pochi mesi prima dell'uscita da parte dell'editore, ovvero la Atari, che essendo poco convinta nei confronti di un format distributivo simile, decide di rilasciare il titolo nel 2005 in un'unica volta<sup>220</sup>. In quell'anno infatti la serialità videoludica esplicita non ha ancora un posto di rilievo nel mercato, sebbene nello stesso periodo fosse comunque già evidenziabile un progressivo cambiamento strutturale negli schemi distributivi che favorirà in seguito l'avvento dei videogiochi a episodi. La diffusione massiva della rete Internet con alcuni negozi online permette infatti agli sviluppatori di rilasciare i singoli frammenti in formato digitale, causando di conseguenza un abbassamento di prezzo dei videogiochi esplicitamente seriali, che non vengono venduti inizialmente in copie fisiche, con la correlata possibilità per l'utente di rateizzare il pagamento al rilascio di ogni nuovo frammento.

I primi anni Zero rappresentano la totale affermazione del reparto online per quanto concerne l'*home gaming*, non più privilegio esclusivo dei pochi fortunati ad avere un PC adeguato a giocare con una connessione a banda larga, ma anche per tutti i possessori di *console* come le già citate Xbox e PlayStation 2. Quest'ultime, avendo la tecnologia necessaria per connettersi online, amplificano gli orizzonti dell'intrattenimento videoludico, non solo per la possibilità di fronteggiare giocatori a distanza che utilizzano la medesima *console*<sup>221</sup>, ma anche grazie all'arrivo di nuove piattaforme commerciali digitali che rappresentano una via alternativa per produrre/acquistare determinati videogiochi. Uno di questi servizi è Xbox Live, lanciato da Microsoft nel novembre 2002 per essere inizialmente implementato su Xbox e poi trasferito con molte novità su tutte le future *console* dell'azienda americana che usciranno sul mercato negli anni seguenti, ovvero Xbox 360 e Xbox One, incrementando sempre più gli utenti registrati al servizio fino ad arrivare agli attuali 53 milioni circa<sup>222</sup>. Un altro servizio simile è quello proprietario della rivale Sony, il Playstation Network (d'ora

---

<sup>220</sup> M. Accordi Rickards, G. De Gregori, M. Romanini, *David Cage. Esperienze interattive oltre l'avventura*, Unicopli, Milano 2012, pp. 75-76.

<sup>221</sup> La possibilità di giocare online contro avversari sparsi per il mondo assume una portata di incredibile spessore per l'industria videoludica agli inizi del nuovo millennio, e la comunità accademica ha indagato in molti contributi questi fenomeni: i più completi e rilevanti a mio giudizio sono rappresentati dagli studi condotti dalla sociologa esperta di comunità online T.L. Taylor. Per approfondimenti, consultare: Taylor T.L., *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, The MIT Press, Cambridge 2014; Taylor T.L., *Raising the Stakes. E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*, The MIT Press, Cambridge 2015.

<sup>222</sup> Microsoft, "Press Release & Webcast", *Microsoft.com*, <https://www.microsoft.com/en-us/Investor/earnings/FY-2017-Q4/press-release-webcast?ranMID=24542&ranEAID=je6NUbpObpQ&ranSiteID=je6NUbpObpQ->



in poi abbreviato in PSN), lanciato dall'azienda nipponica qualche anno più tardi, nel 2006, che ad oggi conta oltre 70 milioni di utenti attivi mensilmente<sup>223</sup>. Steam è attualmente la piattaforma online di riferimento per l'utenza PC, grazie alla quale i giocatori non solo possono connettersi e competere gratuitamente online contro altri avversari<sup>224</sup>, ma anche avere uno spazio personale in cui pubblicare i propri videogiochi sperimentali: di proprietà della Valve e aperta nel 2003, Steam arriverà a contare poco più di 10 anni più tardi l'ingente cifra di 125 milioni di utenti registrati<sup>225</sup>. Tratti accumulanti di questi servizi, oltre alla funzione di avvaloramento alla creazione di comunità online grazie ad apposite liste in cui aggiungere altri utenti, è per l'appunto la presenza di negozi digitali che rappresentano una via parallela e innovativa alla commercializzazione dei videogiochi nei negozi fisici tipica dello scorso millennio. Sia con Xbox Live, che con PSN o Steam, ogni utente può infatti acquistare un videogioco nei cataloghi online e, dopo il pagamento tramite carta di credito, ricevere digitalmente il titolo scelto, con la possibilità di effettuare il download sulla sua piattaforma senza alcun limite di tempo, visto che ogni prodotto acquistato rimane per sempre sulla sua libreria digitale. Ogni videogioco comperato è protetto dal *Digital Right Management*, che ne tutela la proprietà dell'acquirente.

Queste nuove prospettive commerciali, se da un lato rappresentano una via parallela alla vendita tradizionale sui mercati fisici, dall'altro lato aprono nuovi scenari nell'intrattenimento videoludico, e quello di maggior rilevanza ai fini di questa trattazione è rappresentato dai contenuti che aggiungono nuovi elementi a determinati videogiochi usciti in precedenza, in modo tale da dilatarne potenzialmente la longevità. Seppur non esclusivi della diffusione dei negozi online, è soltanto a partire dagli anni Zero che i contenuti aggiuntivi e successivi al rilascio di molti videogiochi trovano una più massiva diffusione, avvalorati per l'appunto dalla nascita delle sopra citate piattaforme online che ridefiniscono i processi con cui gli sviluppatori progettano e distribuiscono i loro titoli<sup>226</sup>. Proprio per la caratteristica di essere commercializzati nei mercati digitali, questi contenuti a partire dagli anni Zero vengono generalmente chiamati *downloadable contents* (abbreviati da adesso in DLC), e

---

[R5Pa6PThWkhYEDqKdbzW8w&tduid=\(3a8910f5395a800e2a8f14173ea14850\)\(256380\)\(2459594\)\(je6NUbpObpQ-R5Pa6PThWkhYEDqKdbzW8w\)\(\)](https://www.sony.net/SonyInfo/IR/calendar/presen/strategy/strategy2017/pdf/presen_E.pdf) (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>223</sup> Sony Corporation, "Corporate Strategy Meeting", *Sony.net*, [https://www.sony.net/SonyInfo/IR/calendar/presen/strategy/strategy2017/pdf/presen\\_E.pdf](https://www.sony.net/SonyInfo/IR/calendar/presen/strategy/strategy2017/pdf/presen_E.pdf) (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>224</sup> Sotto questo punto di vista Steam si differenzia da Xbox Live e PSN: il servizio di Microsoft infatti richiede da sempre un abbonamento per avere vantaggi esclusivi e per poter giocare online fin dalla sua nascita, mentre il PSN ha implementato la necessità di sottoscrivere un abbonamento a pagamento dal 2013 con l'uscita della PlayStation 4.

<sup>225</sup> Sherif Saed, "Steam has over 125 million active users, 8.9M concurrent peak", *Vg247.com*, <https://www.vg247.com/2015/02/24/steam-has-over-125-million-active-users-8-9m-concurrent-peak/> (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>226</sup> I primi esempi concreti di videogiochi espansi tramite contenuti ulteriori risalgono addirittura tra la fine degli anni Settanta e l'inizio degli anni Ottanta con i tre capitoli della saga di *Dunjonquest*, sviluppati dalla Epyx e usciti rispettivamente nel 1979, nel 1980 e nel 1982. Ognuno di questi, focalizzato sull'esplorazione di abbozzati ambienti descritti a parte sui manuali, riceveva a distanza di qualche mese dei livelli aggiuntivi, racchiusi in delle confezioni vendute a metà prezzo rispetto alle versioni di base.

hanno il compito di aggiungere porzioni ludiche/narrative all'interno di un videogioco già immesso sul mercato da mesi o addirittura anni. All'interno di una recente monografia incentrata sulla scrittura videoludica, Maurice Suckling e Marek Walton affermano che: “i DLC sono contenuti addizionali che possono essere scaricati per accrescere la longevità di un titolo; i DLC riguardano spesso nuove attrezzature per i personaggi, ritocchi al *gameplay* e nuove trame”<sup>227</sup>. Innumerevoli sviluppatori a partire dal nuovo millennio scelgono di affidarsi ai DLC per estendere la longevità dei loro videogiochi. Nelle scorse generazioni, se alcuni sviluppatori volevano aggiungere degli elementi a un titolo precedentemente uscito, avrebbero dovuto pensare necessariamente a un seguito vero e proprio, con dei relativi costi di sviluppo e produzione tendenzialmente elevati. Dagli anni Zero in poi, grazie alla sempre più assodata tendenza di proporre questi contenuti, gli sviluppatori possono permettersi di estendere un videogioco tramite il rilascio in Rete di queste particolari espansioni che, vendute a cifre comunque inferiori a quelle del titolo che espandono, cercano di indurre gli appassionati a continuare a giocare. Inoltre, ammortizzano molto i costi di produzione, visto che i DLC basano spesso il loro funzionamento sulla versione di base commercializzata in precedenza, a cui si ancorano, rendendo dunque possibile per gli sviluppatori il recupero delle sorgenti di *design* utilizzate inizialmente.

I DLC possono variare molto a seconda dei casi, ma nella miriade di titoli estesi successivamente al loro rilascio iniziale presenti oggi sul mercato, è possibile a mio parere individuare due categorie essenziali, quelli ampliativi e quelli integrativi.

I DLC ampliativi sono contenuti generalmente corposi, e propongono nuove linee narrative con l'obiettivo di mettere in luce alcuni retroscena importanti rispetto a quanto conosciuto con la versione di base dei videogiochi che ampliano, presentando eventualmente nuovi personaggi e ambientazioni, seppur generalmente modellati sui medesimi tratti estetici del mondo virtuale basilare, che deve mantenere comunque i propri aspetti distintivi. In questo caso ci possono essere anche delle aggiunte puramente ludiche inerenti alle varie meccaniche e dinamiche di gioco, che risulteranno arricchite o quanto meno ritoccate per adattare a nuovi contesti, sempre con l'ancora ben piantata sul terreno costruito dal titolo originale. Il *gameplay* può dunque essere ritoccato, ma non eccessivamente stravolto. Questa prima tipologia di DLC generalmente risponde a pretesti di spessore, visto che propone un notevole ampliamento dell'esperienza di gioco espandendo l'orizzonte narrativo precedentemente, parallelamente o successivamente a quello conosciuto con la versione di base.

I DLC integrativi invece sono contenuti più limitati a un valore puramente aggiuntivo, e si pongono l'obiettivo di inserire alcuni elementi ludici che rendano più varia la già collaudata versione basilare

---

<sup>227</sup> Maurice Suckling, Marek Walton, *Video Game Writing: From Macro to Micro*, MERCURY LEARNING and INFORMATION, Dulles 2017, p. 45 (versione elettronica, traduzione mia).

dei titoli, come nuovi costumi o nuove armi per i personaggi, senza pensare a espansioni rivolte al piano narrativo. Spesso il grado d'integrazione di questi contenuti è automaticamente presente anche nei DLC ampliativi, che possono mettere in risalto nuovi elementi integrativi per variare la progressione dell'espansione (ludo)narrativa.

Queste due essenziali categorie ovviamente richiedono tempi, costi di produzione e relativi prezzi di vendita differenti: i DLC ampliativi possono richiedere svariati mesi di sviluppo, e spesso possono costare fino alla metà del prezzo di lancio per la versione base del titolo che espandono; i DLC integrativi invece richiedono generalmente meno tempo nello sviluppo, hanno prezzi di vendita irrisori o addirittura possono essere fruiti gratuitamente. Entrambe le tipologie sono comunque accomunate dal medesimo obiettivo: indurre gli utenti a non lasciare riposto su una mensola o in una libreria digitale il videogioco a cui si riferiscono, aumentandone dunque la longevità e ritardandone ancora le gratificazioni finali, diventando quindi una prassi rilevante in questa decade per la delineazione della dilatazione seriale.

Se l'aggiunta di contenuti integrativi riguarda il supplemento di nuovi elementi prettamente ludici all'interno di un più grande insieme inglobante già definito, rendendone di conseguenza facoltativo l'acquisto da parte di un appassionato utente, i contenuti ampliativi invece diventano acquisti teoricamente imprescindibili dal momento che coinvolgono gli universi narrativi precedentemente rappresentati, di cui ne possono ridefinire molteplici aspetti in base ai singoli casi. Tutto ciò si traduce in un diverso modo di approcciare la produzione e la pubblicazione dei contenuti aggiuntivi: i DLC integrativi, visto il loro valore puramente aggiuntivo, possono essere anche prodotti in tempi brevi dopo il rilascio di un videogioco; i DLC ampliativi invece, vista la loro enfasi sul reparto narrativo oltre che ludico, necessitano una pianificazione a monte da parte degli sviluppatori, che devono cercare, a partire dalla versione base di un titolo, la stretta tenuta di alcuni nodi narrativi in modo tale da poterli sciogliere in futuro con uno o più DLC ampliativi, i quali sono tenuti ad attirare gli utenti proprio a partire da quei momenti di sospensione narrativa imprescindibili per correlare espansioni successive.

Ciò rende la produzione dei contenuti ampliativi assai simile a quella di un prodotto esplicitamente seriale, visto il necessario dosaggio di determinate rivelazioni narrative, che causa una conseguente procrastinazione delle gratificazioni conclusive per l'utente.

Detto questo, i videogiochi che ricevono DLC ampliativi a distanza di periodi variabili dall'uscita della versione di base, possono dunque essere considerati titoli a episodi e quindi rientrare nella categoria della serialità videoludica esplicita?

Per rispondere, è necessario chiarire che i videogiochi a episodi si basano su un principio che posso definire di *frammentazione-continuità* ludonarrativa, mentre i videogiochi inizialmente

commercializzati a sé stanti per poi ottenere dei DLC ampliativi si basano su un principio di *frammentazione-espansività* ludonarrativa.

*Frammentazione-continuità*: i titoli vengono generalmente divisi e distribuiti in parti tendenzialmente simili a livello di *play time*, in cui ogni episodio dura all'incirca 120-150 minuti, per formare alla fine una stagione composta in genere da cinque episodi per una relativa durata globale di circa dodici ore, in linea con quella media relativa ai videogiochi tradizionali pubblicati in una singola volta<sup>228</sup>. Il concetto di stagionalità in ambito videoludico è diverso rispetto a quello che sussiste in altri contesti, visto che in tal caso ogni episodio può essere rilasciato a intervalli di tempo variabili e irregolari a causa di un costante *work in progress* che coinvolge gli sviluppatori, impegnati generalmente a produrre ogni frammento monitorando le reazioni degli utenti durante il progressivo rilascio degli episodi. Tutto ciò li può portare a ritoccare eventualmente le parti inizialmente previste: la produzione di questi titoli infatti non prevede una rigidissima calendarizzazione del rilascio di ogni singolo episodio, che può appunto uscire a distanza assai variabile dall'immediato precedente, rendendo così una singola stagione capace di coprire archi temporali che possono durare anche per oltre un anno solare. Il termine di stagione, quindi, viene mutuato da altri settori d'intrattenimento per identificare quegli insiemi strutturali entro cui vengono compresi un certo numero di episodi che compongono un più lungo arco ludonarrativo. Poiché molti videogiochi episodici si basano su narrazioni incorporate fortemente plasmabili in base alle scelte degli utenti, tra un episodio e l'altro i salvataggi vengono trasferiti automaticamente per garantire appunto una continuativa linea narrativa sancita in parte dall'*agency* di ogni singolo giocatore, il quale assisterà e prenderà parte attiva nella diramazione del racconto nel corso dei vari episodi, che mantengono comunque inalterato il loro *gameplay* durante il progressivo rilascio. Accanto a una esplicita frammentazione in parti tendenzialmente uguali che compongono un unico insieme, c'è quindi un solido legame ludonarrativo continuativo.

*Frammentazione-espansività*: i titoli vengono inizialmente commercializzati come prodotti a sé stanti, dalla durata del *play time* in media ascrivibile con quella di una stagione videoludica episodica, quindi intorno alle dodici ore, per poi trovare una o più future espansioni ludonarrative che, come già esposto in precedenza, possono ritoccare alcune meccaniche e conseguentemente dinamiche di gioco, oltre a poter amplificare e approfondire determinati aspetti narrativi dilatandone la longevità iniziale nel caso dei DLC ampliativi, i quali restano dei contenuti aggiuntivi legati a un titolo "unitario". Le virgolette non sono casuali poiché, come già anticipato, è necessario che i titoli di questo tipo vengano progettati in modo tale da avere dei momenti di sospensione narrativa o degli archi narrativi utili per essere poi sostenuti dai DLC ampliativi futuri, necessariamente pianificati a monte. Come ulteriore dimostrazione di questo fattore, capita infatti assai spesso che un utente, quando si accinge ad

---

<sup>228</sup> Ovviamente la durata media del *play time* può anche aumentare in caso di giocatori non particolarmente abili.

acquistare un videogioco venduto singolarmente con la promessa di ottenere dei DLC ampliativi (o anche integrativi) in futuro, ha la possibilità di comprare il *Season Pass*, ovvero un codice che consente di scaricare tutti i contenuti futuri a prezzo ribassato. Anche in tal caso torna dunque il termine di stagionalità, ed è sempre riferito all'insieme di contenuti ludici e narrativi racchiusi da un videogioco invece che al periodo con cui vengono effettivamente rilasciati i DLC, capaci di coprire anche parecchi mesi dopo il rilascio di un determinato titolo. A differenza dei videogiochi a episodi, legati tramite una incisiva continuità enfatizzata dall'automatica funzione di caricare i salvataggi del frammento precedente prima dell'inizio del successivo, nei DLC ampliativi si assiste spesso a nuovi orizzonti narrativi che si pongono l'obiettivo di donare ulteriore profondità a quanto raccontato con la versione base del titolo. In vari DLC infatti i protagonisti sono dei personaggi inizialmente secondari, oppure resta il protagonista conosciuto nella versione base che si trova di fronte a nuove sfide, in certi casi capaci di ridefinire i connotati dell'universo di finzione rappresentato. Spesso i DLC non prevedono quindi il trasferimento automatico dei salvataggi precedenti, al punto tale che, se da un lato un buon numero di loro richiede la versione basilare del videogioco che espandono per poter concretamente funzionare, c'è un'altra schiera sempre più nutrita di DLC ampliativi venduti come *stand-alone*, ovvero capaci di poter funzionare senza bisogno del videogioco principale. C'è quindi una frammentazione di un titolo apparentemente unitario, che evidenzia un embrionale bisogno espansivo capace di giustificare l'arrivo di questi nuovi contenuti.

Sebbene il principio della *continuità* sia diverso rispetto a quello dell'*espansività*, è comunque importante sottolineare che entrambi si basano sul più inglobante e accomunante principio della *frammentazione*. I videogiochi a episodi sono esplicitamente frammentati fin dall'inizio, presentando spesso delle narrazioni interattive che, recuperando gli aspetti cardinali attinenti alla prassi videoludica teorizzati da Grodal esposti nel primo capitolo, enfatizzano momenti di sospensione narrativa per stimolare suspense, curiosità e possibilmente sorpresa negli utenti, soprattutto alla fine di ogni singolo episodio, il quale può incentivare anche la ripetizione in attesa dell'episodio successivo in modo tale da scoprire tutte le possibili variabili narrative del racconto ludico. I videogiochi ampliati e integrati dai DLC, pur essendo venduti inizialmente come titoli unitari, in realtà possiedono implicitamente tutti quegli elementi capaci di essere espansi in futuro, e non a caso accade spesso che chiudono le loro iniziali dodici ore (circa) di *play time* con dei finali aperti, i quali evidenziano la necessità di future espansioni che, basandosi sui medesimi aspetti legati alla prassi videoludica sopra menzionati di Grodal, arrivano a manifestare esplicitamente una struttura soltanto all'inizio implicitamente seriale.

Tanya Krzywinska afferma che “per mantenere l'interesse dei giocatori, ci sono pertanto varie strade con cui un videogioco costruisce l'esperienza dell'utente, le quali hanno una certa equivalenza con i

ritmi e gli episodi dei serial televisivi”<sup>229</sup>. Questa frase, che l’autrice scrive nel 2009, quando la prassi dei DLC online è già in voga ma non è ancora altrettanto in voga quella dei videogiochi a episodi, al giorno d’oggi inquadra perfettamente entrambi questi due fenomeni, risultando adeguata sia a cogliere tutte quelle caratteristiche della serialità narrativa individuate nel primo capitolo all’interno di videogiochi non suddivisi inizialmente in episodi, sia a comprendere i processi produttivi e fruitivi legati ai videogiochi esplicitamente seriali fin dall’inizio.

Queste due tipologie sono infatti accomunate dalla cospicua presenza del *cliffhanger*, termine più volte chiamato in causa in questo elaborato vista la sua importanza nella serialità narrativa, ma che può essere adesso inquadrato più specificatamente in ambito videoludico con una definizione da parte di Suckling e Walton, utile per comprendere appunto l’accomunante importanza per i videogiochi espansi tramite DLC e quelli episodici: i due autori definiscono infatti il *cliffhanger* come “una irrisolta e potenzialmente distruttiva situazione alla fine di una *cut-scene* o di un episodio, che incoraggia il giocatore a continuare a giocare e/o acquistare contenuto ulteriore per scoprire come sono state risolte le questioni”<sup>230</sup>. Queste parole evidenziano quindi che questa tecnica riguarda sia i videogiochi attinenti alla serialità implicita, vista la loro stimolazione alla prosecuzione dell’attività ludica grazie alla gratificazione ritardata, posticipabile ancor di più quando tali titoli vengono espansi da contenuti aggiuntivi che si legano alle sospensioni narrative evidenziate nella versione base, sia i videogiochi attinenti alla serialità esplicita, visto il loro embrionale bisogno di sospensioni narrative che alimentino la curiosità degli utenti nell’arco temporale del rilascio tra gli episodi.

L’articolazione continuativa o espansiva su cui si basa il medesimo processo di frammentazione seriale, stabilisce inoltre un iter distributivo accomunante ai videogiochi espansi tramite DLC e quelli episodici. Può infatti accadere che, dopo il rilascio di uno o più DLC, un titolo inizialmente commercializzato come a sé stante venga nuovamente venduto a distanza di variegato tempo comprendendo nell’edizione fisica il videogioco base e i contenuti aggiuntivi inizialmente rilasciati soltanto online. Similmente, i videogiochi a episodi di maggior successo, dopo il rilascio completo di una stagione, possono essere pubblicati in una confezione fisica che comprende appunto tutti gli episodi inizialmente disponibili soltanto online. Questo processo avviene per ovvi motivi economici, visto che in tal modo per gli sviluppatori è possibile massimizzare i profitti di un titolo già rilasciato, dando la possibilità di giocare alle persone che abitano in dei luoghi privi di una connessione Internet a banda larga necessaria a far loro scaricare digitalmente contenuti di mole elevata<sup>231</sup>.

---

<sup>229</sup> Tanya Krzywinska, “Arachne Challenges Minerva: The Spinning out of Long Narrative in World of Warcraft and Buffy the Vampire Slayer” in P. Harrigan, N. Wardrip-Fruin (a cura di), *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*, The MIT Press, Cambridge 2009, p. 394 (traduzione mia).

<sup>230</sup> M. Suckling, M. Walton, *op. cit.*, p. 65 (versione elettronica, traduzione mia).

<sup>231</sup> Oggi un videogioco può infatti arrivare anche a pesare oltre 50 GB, richiedendo quindi tantissime ore di download a chi non dispone di una connessione a banda larga.

Questi cambiamenti negli anni Zero conducono a un progressivo assottigliamento tra il modello di serialità videoludica implicita e quello esplicito, rendendoli di conseguenza non così tassativamente differenziati, ma anzi interscambiabili. Infatti, la stagione di un videogioco a episodi inizialmente commercializzata e parcellizzata online in parti uguali, dal momento che viene immessa successivamente sul mercato in confezione fisica (o eventualmente dal momento che viene giocata da un utente che attende il rilascio di tutti gli episodi prima di iniziare a giocare, gestendo così a proprio piacimento la temporalità di fruizione), può essere analizzata alla luce di tutte quelle caratteristiche tipiche della serialità narrativa rintracciabili a quel punto implicitamente nella sua struttura ludonarrativa. All'inverso, un videogioco che viene inizialmente rilasciato a sé stante sul mercato, dal momento che ottiene dei DLC ampliativi, enfatizza quelli che all'inizio sono i suoi aspetti implicitamente seriali all'interno di una ridefinita struttura episodica esplicita, in cui accanto all'iniziale porzione più grande e portante se ne affiancano altre di notevole importanza dai punti vista ludici ma soprattutto narrativi.

La risposta alla domanda posta qualche pagina addietro è dunque affermativa: i videogiochi espansi tramite DLC, seppur focalizzati sull'*espansività* invece che sulla *continuità*, rientrano comunque nel medesimo insieme dominato dalla *frammentazione* che governa i videogiochi a episodi tradizionalmente intesi, enfatizzando dunque su un piano ludico e narrativo variegati elementi utili a garantire un processo di serializzazione successiva al rilascio iniziale.

Gli anni Zero quindi enfatizzano la natura poliedrica e sfuggente dell'oggetto videogioco, sempre più difficilmente ascrivibile entro modelli strutturali rigidamente separati che ne possano cogliere tutte le varie sfaccettature. Inoltre, mostrano una incisiva continuità rispetto alla decade precedente per quanto concerne la sperimentazione di narrazioni incorporate interattive che si basano su universi di finzione mirati a enfatizzare temi rilevanti e rivolti a un pubblico adulto, quanto meno sul versante che riguarda il mondo del PC e dei vari modelli di Xbox e Playstation<sup>232</sup>, in cui si inseriranno i titoli della Telltale Games. In aggiunta a quanto visto in passato, il nuovo millennio vede infatti una proliferazione di piani ludonarrativi che chiamano sempre più fortemente in causa la moralità dell'utente secondo dei principi che esporrò nel paragrafo successivo, per poi scorrere gli esempi più rilevanti usciti negli anni Zero che implementano tali soluzioni, in certi casi utili anche per riflettere specificatamente dell'importanza dei DLC ampliativi nello scenario videoludico contemporaneo.

---

<sup>232</sup> A differenza delle concorrenti, il colosso Nintendo infatti cercherà infatti di rimanere ancorato alla produzione di videogiochi rivolti a un pubblico giovanissimo o comunque non strettamente appassionato. Per approfondimenti, consultare: M. Salvador, "Wii: LA RINASCITA DI NINTENDO" in A. Cavaleri (a cura di), *op. cit.*, pp. 145-162.

## 5.2 Il gameplay etico

Come già anticipato, la progressiva commistione ludonarrativa che viene ricercata da vari esponenti videoludici nel corso dei vari decenni, enfatizza un numero sempre più crescente di narrazioni incorporate interattive che fanno leva sulla moralità dell'utente: già nel 1985 *Ultima IV: Quest of the Avatar* di Richard Garriott presentava un sistema di karma positivo a cui il giocatore doveva necessariamente puntare per proseguire, evitando gli atteggiamenti scorretti. Tuttavia, come sottolinea il docente David Myers in un saggio incentrato sulle possibili problematiche delle trame nei videogiochi, la rigidità con cui il sistema in quel caso spinge il giocatore ad agire per il bene comunemente inteso toglie la potenziale possibilità di riflettere attivamente sulle scelte, visto che è stimolato verso il karma positivo per esigenze esclusivamente ludiche<sup>233</sup>. Per far sì che un giocatore si trovi a riflettere sulle sue azioni all'interno dell'universo di finzione, è necessario implementare un *gameplay* etico.

Parlare approfonditamente di etica e morale a livello etimologico richiederebbe una trattazione a parte assai corposa, che aprirebbe inevitabilmente le porte a ben altri settori scientifici e disciplinari, ragion per cui in questa dissertazione tratterò questi due concetti in estrema sintesi sistematizzandoli all'interno del mio oggetto d'indagine. Ciò nonostante, una rapidissima definizione dei due termini è imprescindibile per inquadrare successivamente la loro applicazione in ottica videoludica: sotto questo punto di vista, Mark Hayse riassume in un recente saggio che la moralità si riferisce a particolari valori e comportamenti sociali nella vita di un essere umano, mentre l'etica cerca di definire dei principi all'interno di sistemi inglobanti con cui sia possibile determinare la positività o negatività morale degli individui<sup>234</sup>. L'etica si riferisce quindi a un largo insieme che cerca di comprendere e porre dei metri di giudizio con cui valutare l'agire morale degli individui al suo interno. Detto questo, gli studi più illuminanti sul *gameplay* etico sono stati portati avanti negli ultimi anni a mio parere da Miguel Sicart, che lo definisce come:

“l'esperienza ludica in cui la regolazione, mediazione, o gli obiettivi richiedono una riflessione morale da parte del giocatore, rivolta alle possibili conseguenze delle sue scelte [...] il *gameplay* etico richiede la presenza dei giocatori in quanto agenti morali capaci di riflettere moralmente sulle scelte effettuate durante l'esperienza di gioco. In sintesi, il sistema dev'essere eticamente rilevante, mentre l'atto di gioco dev'essere un'azione morale”.<sup>235</sup>

---

<sup>233</sup> David Myers, “The attack of the backstories (and why they won't win)”, in *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.39290.pdf> (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>234</sup> Mark Hayse, “Ethics”, in B. Perron, M.J.P. Wolf (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, Londra 2014, pp. 466-474.

<sup>235</sup> Miguel Sicart, *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay*, The MIT Press, Cambridge 2013, pp. 29-30 (versione elettronica, traduzione mia).



L'implementazione di scelte ludonarrative potenzialmente rilevanti deve passare inizialmente dalla pianificazione a monte di un sistema, in quanto *game*, che abbia al suo interno determinati connotati capaci di farlo apparire come un insieme governato da un'etica interna, con cui il giocatore deve successivamente confrontarsi sulla base della sua personale morale veicolata tramite l'atto, in quanto *play*, che può andare di pari passo al sistema etico implementato o seguire vie alternative, eventualmente con conseguenze rilevanti dai punti di vista ludici e/o narrativi.

Continuando a seguire gli studi svolti da Sicart, l'etica videoludica non è da intendersi come un elemento attinente soltanto agli universi di finzione rappresentati dai singoli titoli, in quanto ciò che conta davvero è la modalità con cui il sistema costruisce il potenziale atto dell'utente. Quest'ultimo, dev'essere stimolato a riflettere su ogni scelta in base alla sua personale morale, calata in un contesto di finzione contraddistinto da connotati etici simili o diversi rispetto a quelli in cui il giocatore si muove nella realtà quotidiana<sup>236</sup>.

L'implementazione di un efficace *gameplay* etico si basa su un processo che secondo Sicart si articola su tre elementi interconnessi: il *design*, inteso come procedimento mirato a costruire sia da un punto di vista ludico che narrativo una simulazione in grado di enfatizzare dei connotati etici all'interno del sistema portante; l'esperienza, intesa come quella relativa all'atto dell'utente che agisce all'interno del sistema; il giocatore stesso in quanto agente morale, capace di effettuare delle scelte morali sulla base della gamma delle possibilità consentite dal sistema, le quali possono avere dei risvolti sull'etica globale rappresentata a monte<sup>237</sup>. È adesso necessario scorrere sommariamente questi tre elementi al fine di dimostrare la loro connessione e la loro funzionalità al prosieguo di questo elaborato.

Partendo dai processi di *design*, che mirano alla creazione di universi di finzione coerenti e sistemi in cui l'utente è più o meno libero di agire in quanto agente morale, Sicart individua principalmente due diverse tipologie, il *design* etico aperto e il *design* etico chiuso. Il primo è quello in cui i valori morali del giocatore veicolati dalle sue scelte vengono inclusi e riflessi il più possibile dinamicamente dal sistema portante, e aggiunge che i videogiochi basati su questa tipologia di *design* sono quelli che hanno come risultante delle particolari narrazioni incorporate interattive, in cui alcuni aspetti dello sviluppo del racconto sono lasciati per l'appunto in mano alla moralità dell'utente. Il secondo è quello in cui un videogioco è costruito in maniera tale da evidenziare un'etica basilare a cui il giocatore deve obbligatoriamente adattare la sua morale personale se vuole proseguire, e di conseguenza fa parte di quei titoli che non donano all'utente la libera scelta, ma lo costringono a seguire una determinata e indiscutibile direzione, spesso in netta antitesi con ciò che comunemente un giocatore farebbe in un

---

<sup>236</sup> M. Sicart, *The Ethics of Computer Games*, The MIT Press, Cambridge 2011, pp. 109-126.

<sup>237</sup> *Ivi*, pp. 143-149.

contesto reale<sup>238</sup>. Un *design* etico chiuso sembrerebbe apparentemente andare in antitesi con la premessa fondamentale su cui si basa un *gameplay* etico, ovvero quella di impegnare l'utente a costanti riflessioni relative alle conseguenze delle sue scelte morali. Ciò nonostante, come afferma lo stesso Sicart, l'impossibilità di poter compiere delle scelte laddove un giocatore invece ne sentirebbe il bisogno, garantisce la creazione di un'esperienza eticamente rilevante in quanto lo porta a confrontarsi con un universo di finzione in cui, volente o nolente, è costretto ad adattare totalmente la sua morale personale per proseguire.

A prescindere dall'effetto delle scelte morali sul racconto ludico, è quindi importante che un *gameplay* etico crei dei presupposti finalizzati a porre nell'utente quelle domande relative alla correttezza o meno delle sue azioni nel mondo di gioco, indipendentemente dal fatto che possano essere il risultato di una scelta tra una variabile gamma di opzioni oppure una via univoca per il proseguimento<sup>239</sup>. Entrambe le tipologie di *design* dunque veicolano in maniera assai diversa l'esperienza di gioco, ovvero il secondo elemento portante di un *gameplay* etico, che può costruirsi soltanto in virtù della presenza di un giocatore da intendersi come agente morale, terzo elemento imprescindibile, in grado di muoversi più o meno liberamente all'interno di universi di finzione governati, a seconda dei casi, da sistemi etici pedissequi o meno alla realtà concreta.

Per quanto riguarda il *design* etico chiuso, è importante che l'esperienza dell'utente come agente morale venga costellata da vari momenti di "frizione cognitiva", ovvero una discrepanza tra l'atto potenziale che l'universo di finzione sembrerebbe suggerire e quello concretamente chiesto al giocatore: per chiarire questo concetto, Sicart prende come esempio gli orsetti di peluche, sottolineando che la loro forma con le braccia conserte, gli sguardi teneri e la loro sofficietà al tatto, suggeriscono un necessario approccio affettuoso verso di loro<sup>240</sup>. Il *design* etico chiuso, per essere considerato tale, necessita all'opposto che un mondo di gioco, pur suggerendo dei possibili approcci, al pari di come potrebbero fare i sopra citati orsetti, necessiti invece di un atteggiamento radicalmente diverso per essere affrontato dal giocatore.

Un esempio emblematico sotto questo punto di vista resta a distanza di vari anni *Shadow of the Colossus*, un famoso titolo nipponico del 2005 che mette l'utente nei panni di un cavaliere misterioso impegnato a condurre la sua amata defunta in un Santuario leggendario, dove una voce eterea gli rivela che la ragazza potrà resuscitare a patto che lui si addentri nelle terre lì vicine per distruggere con la sua spada magica sedici bestie colossali, le quali sono collegate ad altrettanti idoli nella stanza del Santuario. Al giocatore non è dato sapere altro, se non che l'unica via perseguibile è quella di montare a cavallo andando alla ricerca delle varie bestie, le quali rivelano due tratti accomunanti:

---

<sup>238</sup> *Ivi*, pp. 212-221.

<sup>239</sup> *Ivi*, pp. 146-147.

<sup>240</sup> M. Sicart, *op. cit.* Cambridge 2013, pp. 113-116 (versione elettronica).

nonostante le loro ingenti dimensioni, non hanno espressioni cattive, e soprattutto non attaccano mai il protagonista quando lo vedono, limitandosi a girovagare negli ambienti. Tutte le bestie dunque comunicano indirettamente una iniziale sensazione di innocenza, a cui però il giocatore non può badare, visto che la prosecuzione ludica e narrativa avviene soltanto nel momento in cui attacca i colossi per ucciderli. Dopo ogni battaglia vinta, da un lato il piano ludico premia il giocatore con nuovi potenziamenti, mentre dall'altro lato il piano narrativo enfatizza la pena che subiscono le bestie ed evidenzia la presenza di un numero sempre maggiore di ombre che pervadono l'anima del cavaliere protagonista, portando dunque il giocatore a chiedersi se le sue azioni necessarie al proseguimento della narrazione incorporata siano moralmente corrette. Nel finale, il giocatore scopre che il cavaliere in realtà ha rubato la spada magica dal suo villaggio, rendendolo vulnerabile, e che la voce iniziale è un'entità corrotta con cui il protagonista stringe un patto oscuro che prevede, tramite la distruzione dei colossi, il ritorno in vita non solo dell'amata ma anche dell'entità rinchiusa nei sedici idoli del Santuario. Una volta liberata, l'entità si impossessa proprio del corpo del giovane, trasformandolo in un colosso con una inarrestabile indole distruttiva. In quel momento, il giocatore prende il controllo dello stesso colosso, e l'unica opzione che ha per portare a termine il titolo è quella di compiere una strage uccidendo tutti i membri del suo stesso villaggio giunti al Santuario per fermare il ladro fuggitivo accecato dall'amore. *Shadow of the Colossus* è quindi fortemente basato su un *design* etico chiuso: l'intera esperienza del giocatore viene veicolata lungo una costante frizione cognitiva tra ciò che il piano ludico suggerisce e ciò che invece il piano narrativo sembra evidenziare in controtendenza fin dall'inizio, chiarendo poi nell'epilogo che il desiderio del cavaliere viene controbilanciato da una serie di azioni moralmente peccaminose nei confronti di bestie sacre ed esseri umani.

Il *design* etico aperto è invece quello che dona la possibilità all'utente di compiere determinate scelte morali in certi momenti, con la possibilità che tali scelte abbiano delle conseguenze più o meno rilevanti nel corso della progressione ludonarrativa. Questo *design* è dunque alla base di variegati titoli con una narrazione incorporata interattiva, dove l'*agency* dell'utente non è limitata ai soli confini ludici, ma intacca anche quelli narrativi, lasciando dunque lo sviluppo del racconto ludico in parte relegato alla sua morale calata nel contesto etico delineato dall'universo di finzione. Secondo Sicart, per assicurare un'esperienza eticamente rilevante, è importante fare riferimento a quelli che, nel 1973, i sociologi Horst W. J. Rittel e Melvin M. Webber, chiamano “problemi malvagi”, ovvero delle problematiche complesse che un individuo si trova costretto ad affrontare nel corso dell'esistenza senza una chiara distinzione tra una soluzione corretta o errata<sup>241</sup>. Basandosi sui principi che i due sociologi elencano per far sì che possano subentrare problematiche simili, Sicart adatta il loro discorso

---

<sup>241</sup> Horst W. J. Rittel, Melvin M. Webber, “Dilemmas in General Theory Planning” in *Policy Sciences*, Vol. 4, No. 2 (July 1973), pp. 155-169, [https://www.jstor.org/stable/4531523?seq=1#metadata\\_info\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/4531523?seq=1#metadata_info_tab_contents) (ultima visita: 22/12/2018).

in ottica videoludica, dicendo che “i problemi malvagi hanno misure e soluzioni non chiare. Essi richiedono che il *designer* lavori con la certezza che non ci devono essere soluzioni ottimali ai problemi”<sup>242</sup>.

La risultante di questo processo dev’essere dunque l’instillazione del dubbio nel giocatore su quale possa essere la migliore opzione morale in ambigue situazioni. Per ottenere un risultato ottimale, ovvero un problema malvagio, è altresì importante secondo Sicart che gli sviluppatori seguano variegati principi ancora presi in prestito dagli studi svolti negli anni Settanta da Rittel e Webber e adattati in ottica videoludica. In sintesi, un problema malvagio dovrebbe cercare di: essere improvviso; essere relegato a una determinata circostanza che dovrebbe restare unica, e quindi non apparire simile ad altre precedenti o successive; avere conseguenze non immediatamente chiare, ma dilatate nel tempo; non avere soluzioni giudicabili a monte come benigne o maligne, ma soltanto inseribili in una gamma chiaroscurale in cui i giocatori devono giudicare loro stessi la correttezza morale delle loro scelte; non dare la possibilità immediata al giocatore di tornare indietro riprovando altre opzioni in caso di insoddisfazione delle conseguenze<sup>243</sup>.

Come avrò modo di esporre in seguito, la serialità videoludica esplicita contemporanea, così come certi titoli ascrivibili inizialmente nel modello implicito a partire dagli anni Zero, fanno largo uso di *design* etici aperti e dell’applicazione costante di alcuni, se non tutti, gli aspetti dei problemi malvagi, seguendo quindi il più possibile i principi appena esposti per incentivare maggiormente il ruolo del giocatore in quanto agente morale.

Detto questo, è possibile notare due correnti di pensiero diverse in merito al *gameplay* etico e in particolare ai *design* etici aperti: Sicart sottoscrive che il sistema di un videogioco non dovrebbe valutare ed enfatizzare la moralità dell’utente manifestando esplicitamente risultati quantificabili sulla base delle sue scelte compiute, altrimenti il rischio è quello di privare la sua riflessione morale, magari indotta a seguire determinate vie solo per conseguenze ludiche<sup>244</sup>. Diversamente, uno studioso come Jose P. Zagal, che indaga gli stessi fenomeni in ottica videoludica, sottoscrive invece l’importanza di dare al giocatore delle adeguate indicazioni e soprattutto dei risultati a seguito delle scelte che compie, in modo tale da incoraggiare determinate risposte emotive, altrimenti c’è il rischio di una possibile confusione nel realizzare quali scelte possano essere davvero importanti ai fini della prosecuzione ludonarrativa e conseguentemente una possibile inibizione della sua riflessione morale<sup>245</sup>.

---

<sup>242</sup> M. Sicart, *op. cit.*, Cambridge 2013, p. 137 (versione elettronica, traduzione mia).

<sup>243</sup> *Ivi*, pp. 143-147 (versione elettronica).

<sup>244</sup> M. Sicart, “Values Between System: Designing Ethical Gameplay”, *Miguelsicart.net*, <http://miguelsicart.net/publications/ValuesBetweenSystems.pdf> (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>245</sup> Jose P. Zagal, “Ethical Reasoning and Reflection as Supported by Single-Player Videogames”, in D. Gibson, K. Schrier (a cura di), *Designing Games for Ethics: Models, Techniques and Frameworks*, IGI Global, Hershey 2011, pp. 19-35.

Questa binaria considerazione in campo accademico dell'etica applicata al *gameplay* con la conseguente valutazione, o meno, delle scelte morali compiute dal giocatore, trova una corrispettiva considerazione binaria anche da parte di famosi e importanti *game designer*. Il già menzionato Meier, per esempio, nel corso di una presentazione incentrata su certe linee guida per il *game design* avvenuta alla GDC del 2010, sottolinea l'esigenza di una chiara distinzione tra bene e male in ogni videogioco a prescindere dal genere di appartenenza<sup>246</sup>. Opposta invece la considerazione di un altro colosso per il medium sul quale tornerò nel prossimo paragrafo, Warren Spector, che in un recente articolo sottolinea l'assoluto bisogno di creare dilemmi morali nei giocatori senza mai premiarli o penalizzarli per le loro scelte, bensì mostrando loro dinamicamente le conseguenze delle azioni eseguite in sistemi etici dai connotati chiaroscuri<sup>247</sup>.

A prescindere dai punti di vista sulla quantificazione delle scelte morali, è evidente che la sempre più costante presenza negli anni Zero di variegati titoli (che scorrerò successivamente nel prosieguo di questo capitolo) sviluppati con l'obiettivo, tra gli altri, di instillare riflessioni morali nei giocatori, enfatizza una dimensione sempre più disforica legata all'intrattenimento videoludico casalingo, che ha come prerequisito implicito la presenza di un utente necessariamente adulto per riflettere e confrontarsi con tematiche delicate.

### 5.3 La morale come veicolo ludonarrativo negli FPS degli anni Zero

Rilasciato nel 2000, *Deus Ex* rappresenta per ammissione dello stesso Sicart il videogioco che lo ha stimolato per primo a riflettere sui connotati necessari di un *gameplay* etico<sup>248</sup>. Questo titolo si basa su una molteplicità di generi, visto che può essere considerato come un FPS con elementi ruolistici e *stealth* calati all'interno di un mondo cyberpunk che il giocatore, nei panni dell'agente geneticamente modificato JC Denton, è libero di esplorare anche al di là degli incarichi principali utili al proseguimento del *plot*, nonostante la libertà esplorativa resta comunque circoscritta ad apposite aree. *Deus Ex* è ambientato in un immaginario 2052, in cui gli Stati Uniti sono invasi da una misteriosa epidemia apparentemente causata da terroristi senza scrupoli, i quali vengono contrastati da una società che impegna i suoi adepti, tra cui JC Denton e suo fratello Paul, al recupero dei vaccini necessari per la salvezza del popolo.

---

<sup>246</sup> Sid Meier, "Psychology of Game Design", *Game Developers Conference 2010*, <https://www.gdevault.com/play/1012186/The-Psychology-of-Game-Design> (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>247</sup> Giulia Calandra, "WARREN SPECTOR — UN ALTRO FALSO MITO DELLA NARRAZIONE: GIRA TUTTO INTORNO ALLA SCELTA", *Deeplay.it*, <http://www.deeplay.it/warren-spector-un-altro-falso-mito-della-narrazione-gira-intorno-alla-scelta/> (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>248</sup> M. Sicart, *op. cit.*, Cambridge 2011, pp. 1-3.

Questo è solo l'incipit di un articolato universo narrativo, anche a causa di determinate azioni ludonarrative del giocatore, le quali intaccano vari aspetti del ramificato racconto, fino a poter convogliare in tre differenti finali dopo una lunga avventura caratterizzata in più di un'occasione da avvenimenti che richiedono scelte morali rilevanti.

Spector, l'ideatore del titolo, ha infatti affermato durante la GDC del 2017 che una linea guida nel corso dello sviluppo di *Deus Ex* è stata la creazione di un *plot* che fosse il più possibile in mano agli utenti, i quali non dovevano sentirsi eccessivamente guidati dalle mani indirette degli sviluppatori<sup>249</sup>. Secondo Spector infatti era importante che ogni problema potesse essere affrontato, da un punto di vista ludico, con una molteplicità di azioni differenti da parte del giocatore, e che l'universo narrativo fosse il più possibile capace di rispondere dinamicamente a tali azioni<sup>250</sup>.

Quest'ultima affermazione consente di inscrivere *Deus Ex* nei canoni della serialità videoludica implicita: la molteplicità d'approccio a ogni singolo problema può dare come risultante delle sperimentazioni ludiche e narrative differenti, stimolando plurime ripetizioni per indagare tutta la possibile variabilità all'interno di un mondo con determinati elementi rappresentativi costanti, in cui gli obiettivi del protagonista cambiano progressivamente svelando uno scenario assai diverso rispetto a quello che appare all'inizio. Viene così evidenziata una dilatazione nel raggiungimento del reale obiettivo conclusivo, sancita dal continuo cambiamento di stato dei vari PN. Facendo un sintetico inquadramento del *plot* a prescindere dai rapporti di causa ed effetto di alcune scelte eseguibili dall'utente, è possibile evidenziare che dall'iniziale e ipoteticamente finale ricerca di un vaccino, JC Denton si trova a catturare il pericoloso criminale a capo dell'organizzazione terroristica, scoprendo successivamente di essere stato manipolato dall'agenzia per la quale lavora, colpevole dell'epidemia, provocata con l'obiettivo di ridurre una popolazione in sempre più incontrollato aumento. Ciò porta il protagonista a combattere quelli che all'inizio credeva suoi alleati, conducendolo a scoprire l'esistenza del luogo in cui viene prodotto volontariamente il virus, fino allo scontro con l'uomo intenzionato a dominare il mondo dopo una drastica riduzione degli esseri umani.

JC Denton, al pari del giocatore, si trova quindi in un mondo dove i reali rapporti di potere non hanno dei chiari confini, quanto meno fino alle fasi conclusive, e il *gameplay* etico segue questa linea sancita dall'universo di finzione, mettendo spesso il giocatore di fronte a delle scelte morali senza suggerire una chiara via per la risoluzione, visto che i principi etici regolatori di una società come quella rappresentata da *Deus Ex* sono continuamente opinabili. La distopica società americana rappresentata dal titolo infatti non è assolutamente da intendersi come un mero contenitore utile alla progressione

---

<sup>249</sup> Warren Spector, "Classic Game Postmortem: The Making of Deus Ex", *Game Developers Conference 2017*, <https://www.gdcvault.com/play/1024338/Classic-Game-Postmortem-Deus-Ex>, min. 0:03:43-0:03:50. (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>250</sup> Ivi, min. 0:07:47-0:08:32.

del protagonista, ma un mondo di finzione con precise regole di funzionamento, in cui i vari personaggi, protagonista compreso, sono soltanto dei tasselli: un *worldbuilding* vero e proprio, enfatizzato dall'attuale esistenza di un romanzo e vari seguiti usciti a distanza di vari anni l'uno dall'altro che in certi casi proseguono e in altri anticipano gli eventi narrati nel capostipite della saga. Come infatti scrive anche Alberto Falchi:

“Spector [...] ha creato una vera e propria società virtuale, con il suo sistema politico, la sua gerarchia e le sue idiosincrasie. Ha ammobiliato gli ambienti virtuali di elementi incongrui per spingere il giocatore a interrogarsi continuamente sullo statuto di realtà/irrealtà della simulazione”<sup>251</sup>.

Questa interpretazione di Falchi trova conferma durante il discorso di Spector nel corso della sua presentazione alla GDC del 2017, quando rivela che durante le fasi di test del videogioco, poco prima che uscisse sul mercato nel 2000, alcuni utenti si erano quasi spaventati nei momenti in cui si rendevano conto che il titolo chiedeva loro di prendere particolari decisioni morali<sup>252</sup>.

Ciò dimostra la portata anti-convenzionale e sotto certi aspetti rivoluzionaria di un titolo come *Deus Ex*, che sancisce un incisivo passo in avanti in merito alla sperimentazione della narrazione interattiva e dell'etica applicata ai videogiochi: a differenza di quanto accaduto con tutti gli FPS usciti fino a quel momento, infatti, *Deus Ex* prevede la possibilità di poter essere concluso senza uccidere neanche un nemico (salvo i boss) se affrontato in maniera *stealth* e con delle armi non letali. Questa possibilità viene enfatizzata fin dalla prima missione che il fratello Paul affida al protagonista, sottoscrivendo che facendo parte della polizia l'approccio cauto è sempre più consigliabile di quello caotico. Nel caso in cui il giocatore seguirà il consiglio del fratello, al compimento della missione riceverà i suoi complimenti ma anche pesanti critiche da parte di due soldati. Nel caso in cui invece il giocatore opti per un approccio omicida, i due soldati si complimenteranno con lui ma riceverà di contro l'opinione negativa del fratello e del generale Carter, il quale si rifiuterà di dare ulteriori armi letali al protagonista per le successive missioni. Questo è solo uno dei tanti esempi in cui viene manifestata l'inesistenza di una soluzione moralmente corretta a monte condivisa da tutti, visto che il sistema non premia o penalizza apertamente il giocatore per le sue scelte, le quali hanno degli effetti più o meno incisivi su un mondo che sembra vivere autonomamente al di fuori delle azioni del protagonista durante le missioni utili al proseguimento del *plot*. Per esempio, se nei primi momenti dell'avventura il giocatore decide di violare un terminale per ottenere del denaro extra, in futuro se tornerà a quel terminale lo troverà fuori uso proprio a causa del tentativo di accesso forzato. Un altro caso può essere

---

<sup>251</sup> Alberto Falchi, “Mondi virtuali, strutture sociali. La tecno-etica cyberpunk di Deus Ex”, in M. Bittanti (a cura di), *op. cit.* Milano 2005, p. 86.

<sup>252</sup> W. Spector, *op. cit.*, min. 0:39:45-0:40:30.

evidenziato quando a un certo punto il giocatore sentirà delle urla provenire da un vicolo, in cui una prostituta viene aggredita da un cliente, con la correlata libertà di intervenire o meno. I problemi dalle molteplici soluzioni di cui parla Spector quindi non si riferiscono soltanto a quelli che si possono incontrare durante le varie missioni, in cui certe scelte possono portare il *plot* basilare su biforcazioni differenti, ma anche durante il pellegrinaggio nella verosimile città, dove in ogni momento può accadere un evento improvviso che chiede all'utente di prendere delle decisioni morali non premiate o penalizzate con alcun elemento sistematico finalizzato a misurarle.

*Deus Ex* dunque manifesta un *design* etico aperto alle possibili interpretazioni morali di ogni singolo utente, e i problemi identitari dell'etica a monte vengono evidenziati sia durante la progressione nelle missioni principali, sia durante il pellegrinaggio dell'utente all'interno degli ambienti.

Nonostante la fondamentale portata di un titolo simile all'inizio degli anni Zero, è lecito evidenziare che a *Deus Ex* manca un aspetto importante per far sì che le sue problematiche possano essere considerate malvagie a tutto tondo, il quale sussiste nella possibilità concessa al giocatore di poter salvare liberamente i suoi progressi, con la correlata opportunità di tornare indietro sui suoi passi per vedere subito cosa sarebbe successo se avesse scelto un'opzione diversa. Ricaricando un salvataggio precedente infatti un utente può sempre sperimentare soluzioni differenti nel caso che le immediate conseguenze a certe sue decisioni non siano consone con le sue aspettative, e questo atteggiamento è stato evidenziato anche da Spector sempre durante il suo discorso alla GDC del 2017. Il libero salvataggio, sebbene riesca a veicolare la possibilità di sperimentare percorsi alternativi a ogni bivio, enfatizzando dunque la dilatazione dell'esperienza globale, allo stesso tempo non dona alle scelte quella rilevanza autentica per provocare nel giocatore un costante senso di tensione pedissequo a quello che potrebbe esperire nei confronti di una scelta reale.

Sebbene la situazione sui liberi salvataggi resti la medesima, il sequel immesso sul mercato nel 2004, *Deus Ex: Invisible War*, ambientato circa un ventennio dopo gli eventi narrati dal predecessore, è un esponente che porta ancora avanti la sperimentazione ludonarrativa con connotati etici rispetto a *Deus Ex*. Il secondo capitolo della saga sembrerebbe essenzialmente basarsi sullo stesso *gameplay* sancito da Spector e il suo team nel 2000, ponendo l'utente di fronte a un *plot* anche stavolta modificabile sulla base di varie scelte morali, che possono convogliare in quattro differenti finali, e delle missioni affrontabili con variegati approcci, più o meno letali. In questo caso l'utente impersona Alex D, uno studente che si risveglia in una Chicago in preda al caos dopo un attentato terroristico, per poi scoprire di essere stato una cavia da laboratorio per degli esperimenti. Successivamente all'installazione nel suo corpo di strumenti che lo modificano geneticamente, Alex D inizia il suo percorso finalizzato a stabilire la pace in un mondo in combutta per gravi crisi economiche dopo gli eventi accaduti nel primo capitolo, con la possibilità di confrontarsi continuamente con vari movimenti intenti a



colonizzare il mondo secondo prospettive ben differenti. Ci sono i Templari, che vorrebbero distruggere tutti i potenziamenti tecnologici in grado di donare modifiche genetiche agli esseri umani; gli Illuminati, che invece vorrebbero controllare le tecnologie utili al miglioramento della salute umana instaurando allo stesso tempo nuove dottrine religiose che rileggano i connotati dell'umanità alla luce di questi cambiamenti; gli Omar, un culto di organismi umanoidi cibernetici che, terrorizzati dall'odio che pervade gli esseri umani, vorrebbero cercare di stabilire da zero una nuova comunità in cui regni la pace assoluta, a scapito di rasentare al suolo gli esseri viventi comunemente intesi.

Il percorso ludico e narrativo del giocatore può cambiare sensibilmente a seconda di quale fazione decida di seguire nella sua corsa alla pace, con la possibilità correlata che nessuna scelta iniziale è vincolante: Alex D ha infatti la possibilità di fare anche il triplo gioco sugli altrettanti fronti man a mano che procede, decidendo per esempio di iniziare una missione per conto di una fazione ma poi portarla a termine secondo le direttive di un'altra.

Il *design* etico in *Deus Ex: Invisible War*, ancora di tipo aperto, trova un riscontro più sofisticato rispetto al predecessore in quanto la sua volontà di non demarcare positivamente o negativamente certi comportamenti morali del protagonista nel corso della progressione si inserisce all'interno di un universo narrativo eticamente sempre più opinabile, in cui sono ancora più labili i confini tra bene e male, al punto tale che in questo sequel non esiste la presenza, come nel predecessore, di un nemico assoluto con il quale il giocatore deve necessariamente scontrarsi alla fine del suo personale percorso ludico e narrativo. Con una sensata metafora, Falchi scrive che la diversità tra i primi due titoli della saga "è paragonabile a quella tra un cittadino che vive sotto un regime dittatoriale, la cui critica al sistema è limitata in quanto le conseguenze possono essere letali, a uno che invece beneficia dei vantaggi della democrazia"<sup>253</sup>.

Sebbene non sia prerogativa di questo elaborato leggere le derive socio-politiche di una saga come quella di *Deus Ex*, è giusto evidenziare che accanto alla sensazione di essere solo una pedina di un mosaico dai connotati poco chiari nel primo capitolo per mezzo di JC Denton, si passa a una situazione in cui si avverte, per mezzo di Alex D, la sensazione di essere un cardinale elemento in grado di avere un potere decisionale ancor più libero nei confronti di tutti i principali schieramenti ideologici con cui si trova a contatto, decidendo quale seguire con maggiore costanza, soprattutto nei momenti conclusivi, in cui il protagonista ha inoltre la possibilità di non abbracciare nessuno dei tre sopra citati per schierarsi eventualmente insieme a JC Denton e vivere in una società virtuale.

Oltre alle caratteristiche prima citate per il capostipite della saga, che anche nel caso del sequel restano valide per farlo inscrivere come rilevante esponente per il modello della serialità videoludica implicita, è possibile aggiungere che in *Deus Ex: Invisible War* trova un emblematico riscontro la

---

<sup>253</sup> A. Falchi, *op. cit.*, p. 88.

molteplicità conflittuale teorizzata da Bandirali e Terrone nelle narrazioni seriali, la quale recupera in tal caso l'intuizione originaria avuta da Truby in merito al conflitto quadrangolare, che vede per l'appunto un protagonista confrontarsi con altri tre antagonisti in combutta anche tra loro. Il confronto in tal caso non è più limitato a soltanto due poli in antitesi, ma a tre realtà intente a raggiungere un determinato obiettivo seguendo principi etici differenti, entro i quali il giocatore è indotto a inserirsi (o meno) sulla base della sua personale considerazione morale.

Restando nell'ambito degli FPS, sempre nel 2004 giunge sui mercati internazionali *Half-Life 2*, sequel ambientato un ventennio dopo gli eventi del primo capitolo, che rappresenta un caso interessante per motivi diametralmente opposti a quelli dei primi due esponenti della saga di *Deus Ex* appena evidenziati. Basandosi sugli stessi principi realizzativi su cui era fondato il predecessore uscito nel 1997, ovvero quello di veicolare sia il piano ludico che quello narrativo in diretta per mezzo degli occhi del solito Gordon Freeman, stavolta impegnato nel tentativo di evadere dalla città prigione nominata City 17 grazie all'aiuto di numerosi compagni che lo affiancheranno, *Half-Life 2* non prevede bivi narrativi modificabili, quindi di primo acchito sembrerebbe discostarsi dal filone inerente all'evoluzione dello *storytelling* interattivo che sto seguendo in questo elaborato.

Ciò nonostante, osservando il distopico mondo in cui il protagonista e i suoi aiutanti si muovono, è evidenziabile che l'impossibilità di compiere scelte sia figlia della difficoltà di sovvertire, tramite le azioni morali del singolo, una società con una precisa etica di fondo. La City 17 rappresentata in *Half-Life 2* è infatti una città con dei definiti rapporti di potere tra oppressori e oppressi, in cui i secondi, per quanti sforzi possano fare, sembrano non riuscire mai a sovvertire definitivamente le dinamiche sociali e stabilire nuove gerarchie con differenti principi etici alla base. Questa considerazione trova riscontro proprio nella totale impossibilità di compiere scelte ludiche o narrative rilevanti per mezzo di quel Gordon Freeman che fin dall'incipit diventa uno dei punti cardinali della Resistenza, il movimento nato con lo scopo di contrastare il dominio dei potenti.

Per esempio, nel piano ludico, anche quando il protagonista potrebbe teoricamente aprire il fuoco, il sistema non permette mai di sparare su determinati alleati o a maggior ragione su nemici utili alla prosecuzione del piano narrativo, evidenziando l'arma di Gordon che automaticamente punta verso il basso, ed enfatizzando così la presenza di un *design* etico chiuso alla base. Tale processo viene inquadrato alla fine del titolo grazie al ritorno del G-Man, il misterioso personaggio presente sugli istanti finali del capostipite della saga che nel sequel appare nuovamente prima dell'epilogo (oltre a una brevissima presenza nel prologo), in cui Gordon e la sua fedele alleata Alyx si trovano di fronte all'imminente esplosione del nucleo della Cittadella, base operativa di City 17. Quando avviene l'esplosione, l'*event time* si blocca, soltanto Gordon sembra continuare a muoversi, oltre alla figura trasparente del G-Man, che a un certo punto dice testualmente:

“invece di offrirle l’illusione della libera scelta, mi prenderò io la libertà di scegliere per lei, se e quando verrà di nuovo il suo momento. Mi scuso per quella che debba sembrarle un’imposizione arbitraria, ma confido che tutto le sarà più chiaro nel corso del... beh, non mi è permesso parlarne”.

Come già visto altre volte per diversi esponenti in questo elaborato, si tratta anche in tal caso di un momento metareferenziale, dove gli sviluppatori, per mezzo di un personaggio senza una concreta definizione all’interno del piano narrativo, parlano al giocatore enfatizzando la presenza di un racconto lontano dalla conclusione, giustificando così l’arrivo futuro di due DLC ampliativi che ne esplicitano una struttura soltanto all’inizio velatamente seriale.

Dopo il *cliffhanger* con cui si conclude il titolo basilare del 2004, infatti, nel 2006 viene rilasciato il DLC chiamato *Half-Life 2: Episode One*, che riprende proprio dagli immediati istanti successivi all’esplosione, la quale indebolisce fortemente le forze a comando di City 17. Nel corso di questo contenuto ampliativo, Gordon e Alyx cercano di radunare le forze della resistenza per fuggire definitivamente dalla città cercando al contempo di assestare i colpi definitivi agli ultimi esponenti dell’esercito oppressore ancora in vita. Quando i due si recano al convoglio ferroviario che sembra condurli verso la libertà, la Cittadella emette un raggio di luce che scaraventa intorno dei detriti, colpendo anche il treno sul quale si trova il protagonista. Altro *cliffhanger*, altro elemento che sottoscrive indirettamente l’impossibilità delle forze del bene di poter controllare in toto gli eventi del mondo in cui sono a loro malgrado costretti a vivere.

Nel 2007 viene pubblicato *Half-Life 2: Episode Two*; riprendendo gli eventi dal finale del DLC ampliativo precedente, questa espansione enfatizza ancora l’impossibilità del controllo sugli eventi da parte del protagonista fin dall’incipit, in cui, dopo la fuga dal treno ormai deragliato, i sopravvissuti Gordon e Alyx vengono attaccati da una creatura robotica. In questo istante, nonostante l’utente abbia la concreta possibilità di sparare al nemico mentre attacca la giovane, non può arrecare alcun danno, ed è costretto quindi ad assistere impotente all’aggressione che conduce in punto di morte la sua alleata. Dopo una corsa disperata per salvarla, Gordon continua la propria lotta per la sopravvivenza in un mondo oppressivo che, nonostante i danni ricevuti ai vertici della sua organizzazione, continua a braccarlo con nuove prospettive di dominio intente ad aprire portali verso pianeti alieni.

Diventa sempre più evidente quindi che la distopica e immodificabile realtà rappresentata nella singola metropoli di City 17 è solo una parte integrante di uno schema capace di inglobare orizzonti spaziali sempre più sconfinati, al punto tale da aggregare altri pianeti dai quali provengono nuove minacce, che rendono vana qualsiasi vittoria dei protagonisti in questo universo di finzione sempre più tendente verso una iperdiegesi potenzialmente infinita. Ciò viene dimostrato anche dal traumatico finale di *Episode Two*, in cui a seguito del lancio di un missile che sembra mettere la parola fine ai

conflitti, i protagonisti vengono nuovamente attaccati da altri nemici che immobilizzano Gordon e Alyx costringendoli ad assistere impotenti all'uccisione del padre della ragazza. Nonostante questo finale narrativamente aperto, a oggi la saga di *Half-Life* si è ufficialmente fermata al 2007 con il secondo DLC ampliativo, lasciando dunque aperte le più disparate interpretazioni su vari elementi significanti senza correlati significati concreti, come quello sulla reale identità del G-Man. La sua natura seriale, esplicitata nel corso degli anni con i due contenuti ampliativi, rende quindi *Half-Life 2* un titolo potenzialmente infinito considerato un piano narrativo sempre più incentrato sullo sconfinamento spaziale di una società con determinate direttive etiche insovertibili, sottolineato dal *design* etico chiuso che impedisce la libertà decisionale.

A ulteriore riprova della sconfinatezza del mondo in cui si muove il protagonista, nell'estate del 2017, Mark Laidlaw, il *lead writer* che ha creato l'universo di finzione alla base dell'intera saga, ha pubblicato online quelle che sarebbero state le evoluzioni narrative qualora fosse andata in porto la realizzazione di un terzo capitolo o di un ulteriore corposo DLC ampliativo. Leggendo il documento, è possibile evincere che Gordon Freeman abbandona la sua lotta ritirandosi a vita privata e senza conoscere il destino nel mondo, sottolineandone la fine del suo percorso e l'infinità della distopica realtà inglobante<sup>254</sup>. Pur non presentando dei problemi malvagi a causa di un *design* etico chiuso alla base, *Half-Life 2* e i suoi DLC rappresentano comunque un'esperienza rilevante dal punto di vista etico dal momento che gli sforzi ludici del giocatore, con le conseguenze comunque prescritte nel piano narrativo, lo portano ad avere la costante illusione che l'etica a monte possa essere ridefinita tramite le azioni dei singoli votate alla libertà, destinate però a perdersi all'interno di una iperdiegesi seriale potenzialmente senza fine.

Il 2007 è l'anno che segna l'arrivo di un altro acclamatissimo FPS importante per questa trattazione, *Bioshock*, destinato a diventare il capostipite di una saga narrativamente circolare, al momento composta da tre titoli principali e altrettanti DLC ampliativi, di cui uno distribuito sul sequel e due sul terzo capitolo. *Bioshock*, insieme ai suoi seguiti, segna un nuovo standard per il genere degli FPS e di riflesso per le potenzialità ludiche e narrative del medium, arrivando inoltre ad affrontare per mezzo dei suoi personaggi cardinali e delle sue ambientazioni una pluralità di tematiche inerenti all'individualismo, al collettivismo e all'immedesimazione che ho avuto modo di affrontare nella mia tesi di laurea magistrale<sup>255</sup>.

In questa sede, focalizzando l'attenzione sul titolo uscito nel 2007, mi concentrerò sulla sua ambientazione inglobante, necessaria a evidenziare sia dei connotati impliciti alla serialità narrativa, sia dei connotati etici con cui il giocatore si confronta moralmente nel corso degli eventi,

---

<sup>254</sup> Marc Laidlaw, "Epistle 3", *Marclaidlaw.com*, <http://www.marclaidlaw.com/epistle-3/> (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>255</sup> Matteo Genovesi, *Bioshock. Il Cerchio della Vita*, Università di Bologna 2015. Tesi liberamente consultabile presso l'Archivio Videoludico di Bologna.

cambiandone pur senza potersene rendere conto nell'immediato alcuni aspetti del racconto, fino a colmare in due finali differenti.

Per ammissione di Ken Levine e Shawn Robertson, rispettivamente il direttore creativo e il direttore delle animazioni, la genesi di *Bioshock* nasce proprio dalla delineazione di Rapture<sup>256</sup>, l'iconica città sottomarina con le sue precise regole di funzionamento ecologico ed etico in cui è ambientata l'intera vicenda del protagonista controllato dal giocatore, il malcapitato Jack, uomo apparentemente normale in viaggio su un aereo che precipita proprio nelle vicinanze dell'entrata nel sottosuolo, per poi essere guidato al suo interno dalle comunicazioni via radio di un certo Atlas, individuo in combutta con il creatore della città, l'enigmatico Andrew Ryan. Rapture nasce nella mente di Ryan come una realtà votata a rappresentare una nuova nascita per il genere umano, invitando al suo interno le persone vogliose di vivere in pace e le menti più illustri nei campi artistici e scientifici, con la promessa di far ottenere a tutti loro quell'auspicato successo reso impossibile dai regimi oppressivi sulla terraferma<sup>257</sup>. Il sogno utopico legato alla possibilità di avere una libertà espressiva senza confini all'interno di Rapture diventa però ben presto la causa scatenante di una guerra civile che la porterà alla distruzione, soprattutto dopo la scoperta, da parte di alcuni scienziati, di una sostanza chiamata Adam, capace di donare abilità sovrumane agli individui sacrificandone però la loro stabilità mentale. Dagli ideali di libertà e pace con cui nasce, quindi, Rapture si trasforma nell'esatto opposto a causa della sfrenata ricerca di Adam, diventando ben presto una città in preda al caos, in cui si trova costretto a muoversi il giocatore controllando il naufrago protagonista.

La delineazione dei principi di funzionamento ecologico alla base di Rapture è stata tratteggiata dagli sviluppatori fin dall'inizio del 2007, quando sul sito ufficiale dedicato a *Bioshock* nasce una sezione chiamata "Il Culto di Rapture", da lì in poi costantemente riempita di materiali video mirati a enfatizzare il lavoro svolto sull'IA dei vari personaggi, i quali, a prescindere dalle azioni dei giocatori, sembrano muoversi in totale libertà all'interno di questo mondo nato proprio con la direttiva di far sperimentare liberamente le capacità attitudinali degli individui al suo interno. La genesi della città verrà anche affrontata qualche anno dopo da un punto di vista narrativo, precisamente nel 2011, tramite un romanzo scritto da John Shirley, *Bioshock: Rapture*, che racconta le vicissitudini interne alla metropoli sottomarina prima degli eventi rappresentati nel videogioco uscito del 2007, il quale si snoda su un totalizzante piano ludonarrativo come già visto per i vari *Half-Life*, conducendo quindi il giocatore a esperire l'intera vicenda con gli occhi ancorati a quelli di Jack.

Nel corso della sua avventura il giocatore vede, sente e comprende ciò che avviene intorno secondo un meccanismo di progressione cognitiva allo stesso modo del protagonista, e questa gestione è

---

<sup>256</sup> "Bioshock 1 remastered – Director's Commentary", *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=YxEION52BJY>, min 23:30-24:30 (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>257</sup> La genesi di Rapture infatti si colloca a ridosso della Seconda guerra mondiale.

enfaticizzata da un racconto che si snoda interamente nel mondo simulato senza mai staccarsi dal motore grafico che anima la città di Rapture, salvo per una *cut-scene* finale su cui tornerò successivamente.

Focalizzandosi inoltre su una evidente narrazione ambientale, *Bioshock* consente di esplorare i vari luoghi disseminati di registrazioni audio che, da un lato, integrano le conoscenze inerenti alla progressione nel luogo esplorato in quel preciso momento, mentre dall'altro lato consentono di approfondire la conoscenza sul passato di Rapture, portando il giocatore a scoprire alcuni retroscena importanti al fine di comprendere meglio i motivi per cui quella che doveva essere una città sottomarina paradisiaca è diventata così infernale. *Bioshock* svela infatti le sue carte presentando due vie parallele, che raccontano presente e passato della città, dividendosi soltanto a livello di canale utilizzato per veicolare tali informazioni: da un lato c'è il passato di Rapture, racchiuso nelle registrazioni audio lasciate dalle persone che hanno vissuto al suo interno prima degli eventi raccontati nel videogioco, che in certi casi non disdegnano riferimenti espliciti al presente videogiocato; dall'altro lato c'è il presente esperibile nell'inglobante piano ludonarrativo, ovvero l'avventura di Jack all'interno dell'ostile città, che allo stesso modo non disdegna alcuni riferimenti fondamentali a ciò che è accaduto prima della sua progressione, veicolati in tal caso tramite avvenimenti e comunicazioni via radio in tempo reale provenienti da Atlas, Andrew Ryan e ancora altri personaggi. Come del resto afferma Meneghelli in una monografia incentrata sulla spazialità videoludica:

“lo spazio può avere una pluralità di funzioni oltre a quella più ovvia (la funzione rappresentativa): può diventare veicolo di possibili sviluppi narrativi, anticipando eventi futuri della storia raccontata, oppure può funzionare come griglia di investimento di valori, facendosi portatore di un'etica o un'ideologia”<sup>258</sup>.

Lo spazio in cui si muove il protagonista in *Bioshock* sottoscrive una continua disseminazione di elementi utili sia alla delineazione di un'etica a monte crollata a causa degli eventi, sulla quale tornerò a breve, sia alla contestualizzazione narrativa interna e potenzialmente esterna al videogioco stesso. Lo sviluppo concettuale di Rapture rappresenta pertanto un vero *worldbuilding*, un mondo nato per essere il principale teatro di vicende videoludiche ma pronto ad essere approfondito tramite altri settori d'intrattenimento grazie alla sua narrazione ambientale, che sottende implicitamente un necessario bisogno di espansione, in tal caso coadiuvato dal romanzo di Shirley, che riprende proprio alcuni eventi di cui parlano le persone nelle registrazioni audio, le quali rappresentano inizialmente, come scrive il saggista Filippo Zanoli, “una meta-narrazione corale volutamente idiosincrasica e

---

<sup>258</sup> A. Meneghelli, *Dentro lo schermo. Immersione e interattività nei God Games*, Unicopli, Milano 2007, p. 110.

straniante”<sup>259</sup>. Infatti, a differenza delle informazioni narrative automaticamente veicolate e ordinate tramite la progressione del racconto ludico, le informazioni relative alle registrazioni audio possono disvelarsi secondo un ordine potenzialmente infinito sulla base dei movimenti del giocatore nei vari ambienti. Suckling e Walton parlano di una narrazione “multistrato” riferendosi a *Bioshock*, sottolineando per l'appunto che i molteplici canali informativi e la potenziale infinità dell'ordine con cui ogni giocatore può scoprire determinate informazioni, incentiva una continua ripetizione di passaggi già effettuati alla ricerca di ogni eventuale frammento mancante<sup>260</sup>.

Inoltre, in *Bioshock* l'articolazione tra le varie zone in cui si svolge la vicenda sottolinea con vigore i rapporti tra variabilità e costanza da un punto di vista strettamente morfologico: sebbene l'intera avventura del naufrago protagonista avvenga quasi interamente a Rapture, ogni singola zona che si ritrova ad attraversare, pur rammentando la matrice morfologica dell'utopica metropoli nella sua interezza, arreca anche vari aspetti che denotano la presenza di particolari nemici capaci di personalizzare l'ambiente in cui vivono, come accade quando il protagonista si trova a fronteggiare Sander Cohen, un artista impazzito che cerca di mantenere uno stile di vita teatralizzante nonostante l'orrore e la distruzione aleggianti a Rapture. Come evidenziato nel terzo capitolo per mezzo degli studi di Skolnick, l'alternanza tra variabilità e costanza nei videogiochi trova nell'alternanza tra i livelli/zone un forte parallelismo, capace di essere ancor più incisivo quando entra in gioco, come in questo caso, la narrazione veicolata tramite l'esplorazione ambientale: Skolnick infatti aggiunge che “ogni livello delinea la sua unica ambientazione, dipendendo a monte da un più largo mondo di cui ne varia regolarmente alcune caratteristiche”<sup>261</sup>. In *Bioshock* ogni zona, con la sua singola architettura e la sua singola storia ancorate al mondo di Rapture, sancisce infatti un nuovo tassello conoscitivo all'interno di un più grande insieme inglobante, che per essere conosciuto in maniera totalizzante deve necessariamente essere approfondito anche al di là di quanto esperibile nel videogioco del 2007. Ogni singola zona è disseminata di elementi in grado di aumentare sensibilmente l'iperdiegesi di Rapture, enfatizzandone l'embrionale bisogno di espansioni narrative, come del resto dimostrano i DLC ampliativi dei seguiti che strada facendo si ricollegheranno al capostipite della saga. L'espansione avviene anche al di là del medium videoludico, come nel già citato romanzo, che basa per l'appunto il suo racconto sull'antecedenza degli eventi visibili nel videogioco, a partire dal recupero di alcuni elementi informativi sonori inerenti alla sua narrazione ambientale. Inoltre, il tentativo della città di stabilire un orizzonte etico mirato alla pace totalizzante sovvertita poi dagli eventi, rappresenta, come mi accingo a esporre, la solida base entro cui si colloca il giocatore in quanto agente morale, inquadrabile come tale solo dopo una necessaria sintesi del racconto.

---

<sup>259</sup> Filippo Zanolì, *Bioshock. In nome del padre*, Unicopli, Milano 2011, p. 14.

<sup>260</sup> M. Suckling, M. Walton, *op. cit.*, p. 147 (versione elettronica).

<sup>261</sup> E. Skolnick, *op. cit.*, p. 150 (versione elettronica, traduzione mia).

Dopo il suo arrivo nella città, Jack viene spesso colto da alcune visioni sul suo passato e, ritrovatosi smarrito all'entrata di Rapture, viene costantemente guidato dal sopra menzionato Atlas, un abitante che gli promette di fuggire dal sottosuolo a patto che Jack lo aiuti a ritrovare la sua famiglia dispersa, mentre Andrew Ryan comunica spesso al protagonista dei messaggi criptici, suggerendo velatamente che la realtà dei fatti è diversa da ciò che può apparire. Il punto di svolta cruciale avviene proprio nel momento dell'incontro di persona tra Jack e il creatore della città, che nonostante sembrerebbe rappresentare il momento di chiusura degli eventi, rivela delle verità sconcertanti per il protagonista, che lo portano ad avere nuovi obiettivi: Jack infatti è nato a Rapture e suo padre è proprio Andrew Ryan; il protagonista è poi stato utilizzato come cavia da laboratorio per degli esperimenti genetici che lo hanno portato a crescere più velocemente del normale impiantandogli dei falsi ricordi, e soprattutto un dispositivo nella sua mente che lo costringe ad agire senza appello a ogni richiesta preceduta dalle parole "per cortesia"; sfruttando proprio questo dispositivo, Atlas, che in realtà è Frank Fontaine, il principale artefice della guerra civile scoppiata a Rapture, si è servito di Jack per ostacolare il creatore originale dell'utopica città e prenderne il posto. Una volta rivelate tutte queste verità al figlio, Ryan gli porge la sua mazza gli ordina di ucciderlo: Jack non può opporsi e lo colpisce, così come il giocatore, che assiste impotente alla scena, non potendo in alcun modo intervenire.

L'impossibilità di compiere una scelta nel momento del confronto col padre è molto rivelante per l'esponenziale valore meta-ludico, metaforizzato dalle ultime parole pronunciate a ripetizione da Andrew Ryan, "un uomo sceglie, uno schiavo obbedisce", le quali richiamano con vigore il rapporto tra libertà performativa nei limiti della regolazione su cui si fonda ogni pratica ludica, in tal caso rilevante a causa di un lungo percorso precedente in cui il giocatore affronta numerose scelte morali, che ricorrono ogni volta che si trova di fronte ai Big Daddy, i nemici più iconici della saga. Questi energumani di metallo armatissimi hanno l'obiettivo di difendere le Sorelline, ovvero bambine mutate a causa di esperimenti genetici che camminano in giro per Rapture alla ricerca di Adam estraibile dai cadaveri.

La prima volta che Jack incontra un Big Daddy insieme alla sua Sorellina, Atlas gli dice che scontrarsi con questi nemici è assai rischioso, ma una volta ucciso il Big Daddy c'è la possibilità di uccidere anche le Sorelline, ormai ben lontane dal poter essere considerate umane, per prosciugare tutto l'Adam che hanno raccolto, utile al protagonista e quindi al giocatore per potenziare le sue abilità. Al contrario, la dottoressa Tenenbaum (una delle tante coinvolte a suo malgrado nelle sperimentazioni genetiche prima della caduta di Rapture) dice al protagonista che le Sorelline sono schiave dell'inasprimento etico in cui è andata incontro la città, e di conseguenza è importante salvarle e renderle di nuovo delle bambine normali dopo lo scontro con i loro protettori, in modo tale da cercare di sovvertire a piccoli passi l'etica corrosa di Rapture, cosa che però non garantisce a Jack la



possibilità di ricavarne delle grosse quantità di Adam utile per renderlo più potente, fermo restando che per ogni gruppo di tre Sorelline salvate, le bambine lasceranno al protagonista un dono di portata variabile e casuale. Uccidere una Sorellina significa effettuare una scelta morale indegna che segue l'orizzonte etico sovvertito e pieno di orrore che aleggia in Rapture dopo il crollo dei valori utopistici con cui era nata; salvare una Sorellina rendendola di nuovo una bambina normale invece significa compiere una scelta morale in netta antitesi con l'etica corrotta della Rapture post-guerra civile, una scelta in grado di recuperare l'auspicata pace che doveva aleggiare nelle più nobili intenzioni alla creazione della metropoli sottomarina.

Questi momenti sono le chiavi per riflettere su *Bioshock* alla luce del *gameplay* etico e della conseguente possibilità di modificare alcuni aspetti della narrazione non tanto nel suo svolgimento, che appare totalmente autonomo a prescindere dalle scelte effettuate con le Sorelline, ma che evidenzia radicali cambiamenti nei due possibili epiloghi. Prima di descriverli, è necessario sottolineare ancora che uccidere una Sorellina dopo aver eliminato il suo protettore quindi garantisce al giocatore una grossa premiazione ai fini del piano ludico, cosa che sussiste, seppur in modo ridotto, anche nel caso in cui la Sorellina venga salvata. Il motivo per cui l'uccisione viene premiata maggiormente rispetto alla salvezza riflette le norme identitarie della città nel presente in cui si trova a muoversi il protagonista, in cui è evidentemente più facile e veloce adattarsi alle direttive etiche corrose invece che cercare di sovvertirle recuperando le sue matrici pacifiche, azione che richiede una progressione più lenta e premiata non tanto nell'immediatezza, ma in intervalli di tempo più dilatati. Secondo Sicart, seguendo le direttive da lui stesso stabilite per la designazione di esperienze videoludiche eticamente rilevanti, la possibilità di ottenere in entrambi i casi dei premi con effetti potenzialmente positivi ai fini della spendibilità nel piano ludico, limita in *Bioshock* la possibilità di instillare nel giocatore il dubbio morale inerente al destino delle bambine indottrinate, considerato anche che gli effetti di queste scelte sembrano non avere conseguenze ai fini della narrazione incorporata, salvo soltanto nei finali<sup>262</sup>. La considerazione di Sicart, per quanto fondamentalmente corretta, sembra però non tenere conto che il momento antecedente alla scelta sul destino di ogni Sorellina è incisivo proprio nei termini di quella che lui stesso definisce frizione cognitiva, ovvero quella sensazione che avvolge il giocatore quando il sistema sembra suggerire delle azioni ludiche che però vanno in controtendenza con l'orizzonte narrativo o con una morale comune. Come affermato precedentemente, lo studioso parla di questa sensazione nel caso dei *design* etici chiusi, ovvero quelli che obbligano l'utente ad agire secondo una sola e unica prassi performativa, ma *Bioshock* è interessante proprio perché quella sensazione è legata a un *design* etico aperto. In questo caso, il sistema non si schiera da nessuna delle due parti, ma permette al giocatore di compiere una

---

<sup>262</sup> M. Sicart, *op. cit.*, Cambridge 2011, pp. 151-163.

scelta rammentando, da un punto di vista ludico, che restare ancorati a un'etica aleggiante in un ambiente è più immediato rispetto al tentativo di cambiarla, proprio come per l'utente è più immediato ottenere ricompense ludiche uccidendo le bambine invece di salvarle.

*Bioshock* è quindi paradossalmente capace di donare la possibilità di scelta all'utente nonostante il prosieguo della narrazione incorporata evidenzia l'impossibilità di scegliere liberamente nel momento in cui Jack scopre la sua vera natura, ed è proprio in quella circostanza che a mio parere il titolo si mostra eticamente rilevante. Infatti, se prima del disvelamento della verità le scelte sul destino delle Sorelline sembrano avere delle ripercussioni solo da un punto di vista ludico, quando in seguito Jack si libererà del dispositivo che controlla la sua mente, potrà vedere, nel caso in cui si sia comportato bene con loro, tutte le bambine nascoste in una zona mentre si divertono come se nulla fosse successo, avvenimento che invece non sussisterà nel caso in cui abbia invece deciso di ucciderle. Ciò anticipa il vero epilogo, in cui il salvataggio di tutte le Sorelline dona come risultante una *cut-scene* conclusiva in cui Jack, dopo aver sconfitto il traditore Atlas, torna sulla terraferma accudendo a crescendo tutte le bambine, che lo accompagneranno mano nella mano fino al momento della sua morte. Nel caso in cui Jack stermini tutte le Sorelline, oppure non le salvi tutte lasciandone magari alcune in balia dell'indottrinamento genetico, salirà lo stesso sulla terraferma, ma si porterà con sé delle persone ricombinate da Rapture, dominando il mondo col pugno di ferro.

Nonostante la struttura di *Bioshock* non lo porti a rappresentare un totalizzante connubio di principi inerenti ai problemi malvagi, visto che sussiste la possibilità di salvare liberamente, e che il bivio morale sul destino delle Sorelline non è unico, bensì ripetuto molte volte, è importante affermare che il titolo inquadra la direttiva secondo cui ogni scelta non deve avere conseguenze immediate, bensì dilate, e lo fa all'interno di una narrazione incorporata che rivela soltanto vicino all'epilogo le risultanti non solo ludiche delle scelte morali effettuate dal giocatore. Le conseguenze narrativamente dilate, che vengono evidenziate soltanto nelle fasi conclusive, possono inoltre stimolare un giocatore a ripetere necessariamente tutta l'avventura se vuole scoprire cosa sarebbe successo se si fosse comportato in modo diverso da un punto di vista morale fin dall'inizio, e la ripetizione in tal caso può essere avvalorata anche per scoprire nuovi segreti sparsi per l'ambiente, accrescendo così la conoscenza del mondo sottomarino.

La risultante di tutto questo processo è una dilatazione sostenuta quindi dal *design* etico aperto e anche dalla potenziale curiosità legata a scoprire ancora maggiori segreti su Rapture, non solo all'interno di quanto rappresentato nel videogioco uscito nel 2007 qui discusso, ma eventualmente anche tramite il romanzo del 2011, che dona ulteriore profondità all'ecosistema etico stabilito dall'utopica città sottomarina.

Nell'arco di questo corposo paragrafo, focalizzato sul genere degli FPS, è stato dunque possibile evidenziare che a un *design* etico aperto può seguire una narrazione incorporata interattiva che riflette tale apertura, senza premiare o penalizzare per certe scelte, donando al giocatore molteplici momenti in cui riflettere sulla moralità delle sue azioni, proprio come avviene sia in *Deus Ex* che nel suo seguito. All'opposto, un *design* etico chiuso può dare come risultante una narrazione incorporata altrettanto chiusa, nonostante possa enfatizzare il costante obiettivo del sovvertimento etico come visto tramite *Half-Life 2* e i suoi DLC ampliativi. A metà strada, c'è poi la possibilità che un *design* etico aperto possa accompagnare una narrazione incorporata all'apparenza non interattiva, come nel caso di *Bioshock*, dove le conseguenze alle scelte morali sembrano solo intaccare il versante ludico, visto che l'impossibilità di compiere scelte rilevanti rappresenta la rivelazione principale del racconto, focalizzato sul rapporto tra schiavitù indotta e potere decisionale illusorio: ciò nonostante, l'acquisizione della libertà mentale, nei pressi dell'epilogo, coincide con la rivelazione che le conseguenze delle scelte compiute hanno in realtà avuto effetti progressivi anche sul versante narrativo, fino a convogliare in due finali radicalmente opposti.

#### 5.4 *Universi senza fine*

Come affermato nel primo capitolo, una delle caratteristiche rilevanti della serialità contemporanea risiede nella creazione di vasti e articolati universi di finzione basati su precise direttive identitarie, pronte ad essere eventualmente approfondite tramite l'espansione su vari settori di intrattenimento differenti da quello iniziale, formando così una ragnatela transmediale. Grazie alla sua progressiva evoluzione ludica e narrativa, negli anni Zero il medium videoludico inizia in maniera incisiva a delineare i connotati esistenziali di alcuni universi di finzione talmente ampi da richiedere quasi embrionalmente delle espansioni su altri settori d'intrattenimento. Nel paragrafo precedente sono stati scorsi i casi relativi alla saga di *Deus Ex* e *Bioshock* in merito alla costruzione di mondi vividi e successivamente espansi anche al di là dell'orizzonte videoludico, mondi con precise regole di funzionamento etico alla base, che nonostante donino vari momenti di libertà decisionale all'utente per chiamarlo in causa come agente morale, restano comunque ancorati a una strutturazione gerarchica in vaste aree che il giocatore deve esplorare secondo una precisa successione stabilita a priori dagli sviluppatori.

Negli anni Zero si sviluppa con vigore un'altra schiera di produzioni videoludiche con una struttura basilare potenzialmente capace di inglobare vari generi al suo interno, struttura che essendo aperta

alla libertà decisionale sia ludica che narrativa dell'utente<sup>263</sup>, diventa terreno fertile per la costruzione di mondi potenzialmente infiniti. Si tratta dei così detti *sandbox*, che a partire dall'orizzonte urbano già evidenziato col caso di *Shenmue*, inglobano in seguito dei contesti di riferimento storici e tematici sempre più variegati e con norme di funzionamento etico a cui il giocatore deve confrontarsi con la sua morale.

Un caso emblematico sotto questo punto di vista, utile anche per riflettere in seguito su altri aspetti inerenti alla serialità videoludica implicita ed esplicita oltre che per il *gameplay* etico come veicolo dello *storytelling* interattivo, è l'acclamatissimo *Mass Effect*, videogioco di ruolo sviluppato da Bioware e immesso sul mercato a fine 2007, che delinea le iniziali direttive per una cosmologia fantascientifica talmente ampia da contare, a distanza di una decade, tre sequel videoludici, oltre quaranta DLC (di cui una dozzina ampliativi), sette romanzi, dodici serie a fumetti e un film di animazione.

Come affermano Ray Muzyka e Casey Hudson, rispettivamente CEO di Bioware all'epoca e il direttore creativo del titolo, la creazione di una galassia esplorabile a piacimento dal giocatore è stata un dogma fin dall'inizio dello sviluppo di *Mass Effect*, visto che una struttura simile avrebbe permesso anche la possibilità di evidenziare variegati elementi utili all'espansione su altri settori di intrattenimento, come per esempio l'approfondimento sulle vite private di alcuni personaggi incontrati, la genealogia di alcune razze aliene conosciute o il chiarimento di alcuni avvenimenti dai misteriosi connotati<sup>264</sup>.

L'universo di *Mass Effect*, collocato in un immaginario XXII secolo d.C. in cui l'umanità si è espansa su altri pianeti e sistemi galattici, stringendo alleanze o provocando scontri con altre razze aliene senzienti, nella sua incarnazione iniziale videoludica del 2007 si articola essenzialmente tramite due strade interconnesse, che mostrano vicinanza alla pluralità narrativa seriale: da un lato c'è quella legata al percorso del giocatore nei panni del tenente umano Shepard (dalle sembianze maschili o femminili a seconda della scelta iniziale dell'utente) durante le missioni principali utili al proseguimento del *plot* basilare, che portano, in estrema sintesi, il protagonista e il suo equipaggio (formato sia da esseri umani che da alcuni esponenti di variegate razze aliene) ad affrontare la minaccia di un'antica civiltà volenterosa di distruggere le attuali forme di vita sulla Galassia per stabilire un nuovo ordine. Dall'altro lato, ci sono molte missioni secondarie che Shepard è libero/a di decidere se affrontare o meno, ma che una volta superate premiano il giocatore sia in termini ludici, donando potenziamenti utili al rafforzamento di variegate caratteristiche psicofisiche

---

<sup>263</sup> Ricordando comunque che in ogni videogioco il tasso di libertà offerto all'utente resta comunque soggiogato alla presenza di regole che ne guidano la progressione.

<sup>264</sup> Bioware, "Beyond the Game", *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=St0pOY3YOZI> (ultima visita: 22/12/2018).

del/della protagonista, sia in termini narrativi, vista la loro interconnessione con l'orizzonte narrativo principale. Quest'ultimo, nonostante la sua importanza cardinale, resta infatti soltanto una delle molteplici linee narrative su cui si snoda l'intero universo di *Mass Effect*, popolato da moltissimi personaggi facenti parti di varie razze aliene spesso in combutta tra loro per questioni sociopolitiche. Entrambe le strade si articolano su un continuativo piano ludonarrativo, che richiede una esplicita interattività all'utente sia in tutte le fasi d'esplorazione a piedi o a bordo del Mako (un veicolo su ruote), così come in alcuni inevitabili conflitti a fuoco e in moltissimi momenti dove è necessario interagire dialogicamente con altri personaggi. Tutte queste fasi coprono alternativamente l'arco narrativo primario e i molti incarichi secondari, che non vanno intesi come delle mere superfetazioni narrative.

Hudson afferma infatti che la creazione di variegate missioni facoltative è un atto fondamentale in fase di progettazione ai fini di stimolare la prassi della curiosità negli utenti, spinti in tal modo a capire che il *plot* principale, seppur fondamentale, è soltanto uno dei tanti all'interno di un più largo insieme inglobante, che necessita una minuziosa esplorazione per essere conosciuto il più possibile<sup>265</sup>.

È dunque possibile asserire, come già fatto in occasione di *Shenmue* negli anni Novanta, che anche nel caso di *Mass Effect* la trama principale del titolo assume i connotati di quella che potrebbe essere una trama orizzontale di un racconto seriale, mentre le linee narrative secondarie esperibili tramite le missioni facoltative, che interrompono quella primaria arricchendola in seguito di nuove prospettive conoscitive, possono parallelamente essere considerate delle trame verticali. A differenza del titolo prodotto da Yu Suzuki, nel caso di *Mass Effect* queste plurime linee narrative vengono inglobate in un sistema non soltanto molto più ingente nelle sue proporzioni spaziali, ma anche in grado di rispondere dinamicamente a determinate azioni e scelte morali del giocatore, che quindi può assistere e intaccare una prosecuzione ludonarrativa personalizzabile nel corso della progressione.

*Mass Effect* evidenzia dunque a livello strutturale un vasto numero di micronarrazioni, ovvero degli archi narrativi con una coerenza interna e un racconto autonomo seppur intelaiati con una narrazione a monte. Jenkins, dopo aver sottolineato che le micronarrazioni possono essere intese come degli eventi nati, sviluppati e conclusi a causa di un precedente avvenimento scatenante, afferma infatti che possono essere intese come delle narrazioni a sé stanti<sup>266</sup>. Dello stesso avviso è anche Jim Bizzocchi, che evidenzia la loro progressione narrativa autonoma ma comunque in grado di rimarcare alcuni temi portanti stabiliti dall'orizzonte narrativo principale<sup>267</sup>. Occorre una precisazione: le micronarrazioni sono strutture presenti in tutti i videogiochi che possiedono una narrazione

<sup>265</sup> Bioware, "The making of Mass effect", *Youtube.com*, [https://www.youtube.com/watch?v=syvZihhlu\\_8](https://www.youtube.com/watch?v=syvZihhlu_8), min. 19:35-20:51. (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>266</sup> H. Jenkins, *op. cit.* Cambridge 2004, pp. 124-126.

<sup>267</sup> Jim Bizzocchi, "Games and Narrative: An Analytical Framework", *Sfu.ca*, <http://www.sfu.ca/~bizzocch/documents/Loading-citation.pdf>, pp. 7-8 (ultima visita: 22/12/2018).

incorporata, la quale può evidenziare nell'arco di un livello alcuni eventi che iniziano, si sviluppano e si esauriscono all'interno di una macro-narrazione suddivisa in tutti i livelli progressivi. Rientrano in questi casi anche quei titoli che non hanno una esplicitata ripartizione in livelli, come l'esempio effettuato nel terzo capitolo in merito a *Dragon's Lair*, dove i PN d'uso necessari al raggiungimento del reale obiettivo conclusivo possiedono una loro struttura narrativa autonoma seppur per brevi secondi. In questo caso, così come in tutti gli altri in cui c'è una netta distinzione tra livelli progressivi, le micronarrazioni sono figlie di una strutturazione esperibile dall'utente solo in un determinato ordine, che rappresenta, come afferma più recentemente lo stesso Bizzocchi insieme a Michael Nixon, Steve DiPaola e Natalie Funk, una delle tre possibili proprietà delle micronarrazioni. I videogiochi con una struttura aperta come *Mass Effect*, tramite le varie missioni secondarie, evidenziano invece le altre due proprietà individuate dai sopra menzionati studiosi, ovvero la modularità e la cumulabilità delle micronarrazioni<sup>268</sup>: sono modulari infatti perché il giocatore le può affrontare senza un ordine prestabilito a monte dagli sviluppatori, e sono cumulabili perché, come affermato precedentemente, il loro svolgimento resta pur sempre facoltativo ma viene premiato in termini ludici e narrativi che si accumulano progressivamente, in modo tale da donare all'utente una maggiore comprensione dell'enorme universo di finzione rappresentato.

Per avere un'idea più concreta del gigantismo diegetico di *Mass Effect*, basta osservare i numeri resi noti alla GDC del 2008 da Simon Pressey e Marc Walters, due dipendenti Bioware, che evidenziano la presenza di oltre trecento personaggi con i quali Shepard può interagire secondo un particolare sistema dialogico, capace di comprendere l'ingente cifra di circa ottantamila frasi diverse<sup>269</sup>. Questo sistema, che rappresenta un rilevante elemento per inquadrare *Mass Effect* alla luce del *gameplay* etico, diventerà una prassi non solo nei successivi capitoli della saga, ma intaccherà molte produzioni videoludiche uscite dal 2007 in poi, attenenti ai più disparati generi, comprese le avventure grafiche sviluppate da Telltale Games, seppur con alcune variazioni rilevanti che tratterò nel capitolo dedicato all'azienda californiana.

In *Mass Effect* il/la protagonista si trova infatti a dover parlare molto spesso con altri personaggi, e i dialoghi vengono gestiti da un cerchio che compare nella parte inferiore dello schermo nel momento in cui Shepard deve rispondere ai suoi vari interlocutori, i quali a loro volta risponderanno al/alla protagonista secondo un processo simulativo che gli sviluppatori hanno voluto rendere il più possibile

---

<sup>268</sup> J. Bizzocchi, Steve DiPaola, Natalie Funk, Michael Nixon, "The Role of Micronarrative in the Design and Experience of Digital Games", in *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*, [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper\\_181.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_181.pdf) (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>269</sup> Simon Pressey, Marc Walters, "Dialog Production for BioWare's Mass Effect: Lessons Learned and Future Plans", *Game Developers Conference 2008*, <https://www.gdcvault.com/play/394/Dialog-Production-for-BioWare-s> (ultima visita: 22/12/2018).

pedissequo a una reale comunicazione in tempo reale<sup>270</sup>. Come si evince dall'immagine qua sotto, presentata durante un intervento in occasione della GDC 2012 da parte dello sviluppatore Jonathan Perry<sup>271</sup>, nella parte destra è possibile selezionare tre risposte che passano, dall'alto verso il basso, da un tono pacato a uno più aggressivo, mentre nella parte sinistra sono evidenziate delle risposte/azioni bonus che il giocatore può selezionare solo se ha accumulato sufficienti punti da Eroe o Rinnegato nel corso della progressione (Figura 12).

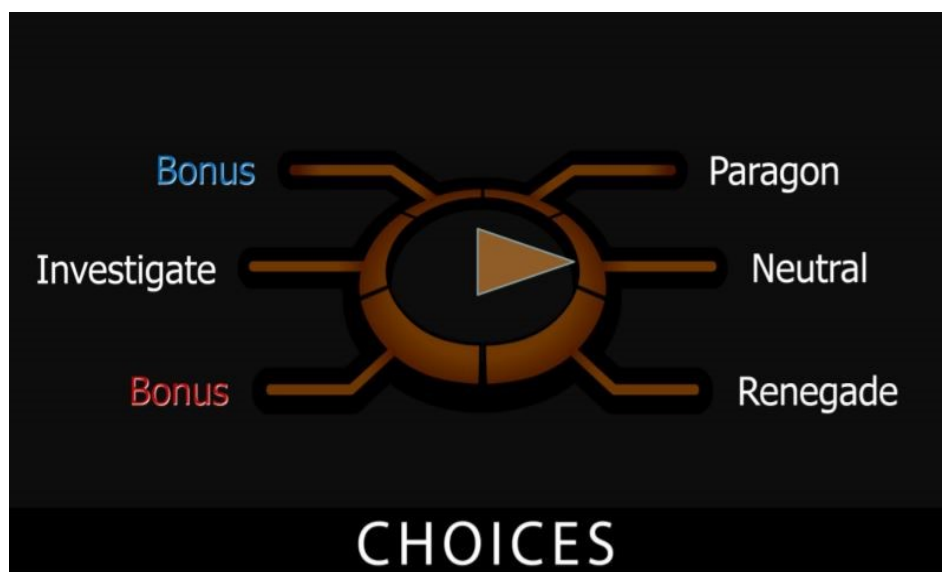


Figura 12. Lo schema dialogico alla base delle conversazioni in *Mass Effect*.

*Mass Effect* infatti suddivide in maniera netta il potenziale comportamento del tenente Shepard sulla base di un sistema etico alla base che, nonostante sia calato all'interno di un contesto fantascientifico, recupera un'etica basilare pedissequa a quella reale, in cui i comportamenti e gli atteggiamenti moralmente pacifici vengono premiati con l'aumento di punti Eroe. Questi punti servono per sbloccare righe di testo o azioni ausiliarie attinenti ad atti eroici che il giocatore può utilizzare per risolvere, ad esempio, una situazione tesa con una negoziazione o un accordo. All'inverso, rispondere o evidenziare atteggiamenti aggressivi durante i dialoghi aumenta i punti Rinnegato, garantendo all'utente la possibilità di effettuare azioni drastiche nei momenti concitati. La duplice e antitetica moralità con cui il giocatore può approcciarsi alle situazioni, oltre a sancire molti cambiamenti nella prosecuzione del racconto a causa di conseguenze sia immediate che dilatate in seguito a determinate azioni, intacca anche la personalità del/della protagonista, che non potrà più essere in grado, per

<sup>270</sup> Bioware, "Interactive Storytelling", *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=rtGRFI6UkpA>, min. 0:00-3:18. (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>271</sup> Jonathan Perry, "Contrastive Juxtaposition: Contrast and Context in BioWare Story and Cinematics", *Game Developers Conference 2012*, <https://www.gdcvault.com/play/1015672/Contrastive-Juxtaposition-Contrast-and-Context> (ultima visita: 22/12/2018).

esempio, di affrontare una situazione cruciale con un atteggiamento pacifico selezionabile tra i bonus eroici se precedentemente si è comportato/a spesso come Rinnegato/a. Una situazione emblematica sotto questo punto di vista è ravvisabile nel momento in cui Shepard si confronta con Wrex, un membro appartenente alla razza aliena dei Krogan: dopo lo sbarco sul pianeta Virmire con l'obiettivo di distruggere una delle basi gestite da Saren (il nemico principale del capostipite della saga, volenteroso di creare un nuovo esercito di essere senzienti capaci di stabilire una nuova rinascita nella Galassia), la truppa guidata da Shepard scopre che in quella base alcuni scienziati stanno lavorando a una cura per la genofagia, una particolare malattia genetica che impedisce ai Krogan di procreare liberamente. Il confronto tra Shepard, disposto/a a tutto per fermare i progressi di Saren che minaccerebbero l'intera Galassia, e Wrex, disposto a tutto pur di aiutare la sua razza, è inevitabile: i due si puntano le armi addosso, e il giocatore in questa circostanza può decidere se sparare a Wrex, farlo uccidere da un alleato o tentare di convincerlo ad abbassare l'arma. Quest'ultima opzione però è selezionabile solo se l'utente ha accumulato precedentemente abbastanza punti eroici, altrimenti Wrex diventerà sempre più adirato rendendo inevitabile lo scontro.

Tale situazione mostra quindi la duplice polarità morale di *Mass Effect*, in cui il confine tra bene e male resta netto, e viene tracciato con dei punteggi esplicitati dal sistema, che sottolinea a partire dall'interfaccia dialogica la chiamata in causa del giocatore in quanto agente morale. Il titolo è quindi più vicino alla nozione di *gameplay* etico per come lo definisce Zagal invece di Sicart, visto che i problemi malvagi appaiono ben evidenti nel sistema al momento che è necessario prendere decisioni morali per risolverli<sup>272</sup>.

*Mass Effect* non risponde a tutte le caratteristiche necessarie alla totalizzante creazione di un problema malvagio, sia perché consente di salvare e ricaricare rapidamente in caso di insoddisfazione dopo una scelta con conseguenze immediate, sia perché ogni conseguenza viene per l'appunto valutata e classificata nel duopolistico sistema morale. Il *design* etico alla base resta comunque aperto, e diventa veicolo fondamentale per l'apertura all'interattività esplicita dell'utente all'interno delle plurime narrazioni incorporate, fortemente modificabili sulla base di determinate scelte.

Ciò nonostante, *Mass Effect* in altri momenti stabiliti a priori dagli sviluppatori chiede di compiere delle scelte cruciali in cui la polarità morale benigna o maligna non esiste. Un esempio potrebbe essere riscontrato in una situazione seguente a quella appena descritta, in cui Shepard si trova costretto/a a decidere chi salvare tra due membri umani del suo equipaggio prima della detonazione di una bomba, sapendo che la salvezza di uno implica inevitabilmente la morte dell'altro; nonostante tutte le variabili ramificazioni narrative precedenti, nulla può impedire a Shepard di trovarsi di fronte

---

<sup>272</sup> Specialmente nel sequel, in ogni momento che necessita una drastica azione, benigna o maligna, viene evidenziato un tasto nella parte inferiore dello schermo che l'utente può decidere di premere entro brevi istanti per comportarsi come Eroe o Rinnegato.



a questa inevitabile scelta. Il personaggio salvato in questa circostanza continuerà ad affiancare Shepard nella parte restante dell'avventura e anche per i successivi due seguiti, con la concreta possibilità di poter diventare suo/a partner così come al pari di altri membri, visto che le variegate fasi in cui Shepard può discutere con ogni componente della sua squadra in privato possono portare progressivamente alla nascita di relazioni sentimentali. La scelta del salvataggio non implica una riflessione del giocatore in quanto agente morale, visto che indipendentemente dai suoi punti come Eroe o Rinnegato in tal caso è libero di optare per chi dei due preferisce, ma diventa comunque un importante momento che sottolinea la necessaria presenza di elementi narrativi costanti e imprescindibili pur all'interno di un vasto e variabile universo di finzione, in cui le conseguenze delle scelte, a prescindere dall'enfasi posta sulla duopolistica morale, possono avere molte variabili nella prosecuzione del racconto ludico.

Come affermano il capo della produzione Geoff Keighley e altri suoi colleghi, la variabilità dei percorsi narrativi diventa utile per incentivare l'utente a ripetere molteplici volte l'intera avventura per cercare di scoprire il maggior numero di possibili varianti sulla base di scelte morali o comunque azioni diverse<sup>273</sup>. La costanza di alcuni momenti relegati all'orizzonte narrativo principale, invece, diventa un imprescindibile elemento per garantire a un complesso universo di finzione il mantenimento di una coerenza interna a prescindere dalle azioni di ogni singolo giocatore, coerenza che in tal caso si rivela utile sia all'espansione su altri settori di intrattenimento ma anche a quella sul medesimo medium, come del resto *Mass Effect* enfatizza a partire dal suo primo DLC ampliativo chiamato *Bring Down the Sky*, rilasciato nel 2008. Focalizzato sui Batarian, una razza aliena che nutre ostilità nei confronti degli umani, questo DLC a detta del manager progettuale Corey Andruko ha richiesto circa otto mesi di sviluppo ed è stato pianificato e progettato parallelamente al titolo basilare<sup>274</sup>, in cui, a prescindere dalle scelte del singolo giocatore, a un certo punto compaiono inevitabilmente i Batarian evidenziando tutta la loro rabbia repressa, i cui motivi alla base vengono lasciati inizialmente in sospeso per essere appunto approfonditi tramite il DLC ampliativo. La variabilità della costanza seriale nel caso di *Mass Effect* trova dunque corrispettivo implicito diventando il meccanismo principale alla base del suo *worldbuilding*, che enfatizza una dilatazione accostabile a quella seriale, potenzialmente infinita sia all'interno che al di fuori del medium videoludico. Oggi infatti l'universo narrativo ideato da Bioware sembra non volersi fermare sui variegati settori d'intrattenimento in cui è sistematicamente distribuito, mentre all'interno dell'orizzonte videoludico inaugurato dal capostipite della saga qui analizzato, il titolo garantisce la

---

<sup>273</sup> Bioware, "Sci vs Fi. Mass Effect", *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=93TNkNVFqMw>, min. 20:40-21:25 (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>274</sup> Bioware, "Making of Bring Down the Sky", *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=No0Wmqj3Z90> (ultima visita: 22/12/2018).

possibilità di continuare a esplorare la Galassia anche una volta raggiunti i titoli di coda ed eventualmente anche dopo il completamento di tutte le attività secondarie, evidenziando quindi che, a prescindere dalla pluralità di linee narrative interattive, il reale punto conclusivo dell'intrattenimento offerto viene sancito solo dall'utente.

### 5.5 Metropoli senza fine

Il 2008 è l'anno che registra l'arrivo di *Grand Theft Auto IV* (da ora in poi *GTA IV*). Si tratta cronologicamente del decimo capitolo di una famosissima saga iniziata nel 1997, da sempre stata al centro di innumerevoli polemiche da parte di giornalisti e politici in varie zone del mondo a causa di un'esplicita rappresentazione della violenza perpetrata per mezzo del controllo di pericolosi individui, come da tradizione per tutte le produzioni targate Rockstar, la compagnia videoludica che ha dato origine alla saga<sup>275</sup>. In questo corposo paragrafo non ritengo necessario percorrere e confrontarmi con queste numerose critiche, considerato inoltre che spesso sono arrivate da persone o enti che hanno ingenuamente dimostrato di non conoscere a sufficienza l'oggetto in questione<sup>276</sup>, ma piuttosto soffermarmi sul ruolo della violenza in quanto atto fondamentale per l'individuazione di un'esperienza eticamente rilevante, sia all'interno di *GTA IV*, sia nei suoi corposi DLC ampliativi, *The Lost and Damned* e *The Ballad of Gay Tony*, usciti entrambi nel 2009 e ambientati, come il titolo di base, in una città nominalmente aperta alla libertà personale, ovvero Liberty City. Quest'ultima è una rappresentazione nel limbo tra la verosimiglianza e la caricatura culturale di New York, che i dipendenti Rockstar, nel corso dello sviluppo, hanno visitato costantemente pur di offrire una simulazione virtuale capace di contenere migliaia di individui che donassero l'illusione di vivere autonomamente in una metropoli virtuale con vari tratti accomunanti a quella reale<sup>277</sup>. Accordi Rickards evidenzia che all'interno di Liberty City è emblematico riconoscere vari elementi della reale New York, quali l'ingente verticalità dei grattacieli e l'intersecazione perpendicolare delle strade, implementate comunque non solo per esigenze estetiche, ma anche per garantire al giocatore la sensazione di trovarsi in un ambiente vastissimo e denso di opportunità esplorative<sup>278</sup>. *GTA IV* si iscrive infatti nel macro-genere dei *sandbox*, donando al giocatore la possibilità di muovere il

---

<sup>275</sup> Per approfondimenti sulla genesi e il percorso dell'azienda sviluppatrice, consultare: David Kushner, *Jacked: The Outlaw Story of Grand Theft Auto* (2012) / *Wanted. La storia criminale di Grand Theft Auto*, tr. it. di Fabio Bernabei, Multiplayer Edizioni, Viterbo 2012.

<sup>276</sup> Antonio Maria Abate, "Grand Theft Auto IV: Rockstar Games risponde al Codacons", *Gamesblog.it*, <http://www.gamesblog.it/post/8011/grand-theft-auto-iv-rockstar-games-risponde-al-codacons> (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>277</sup> D. Kushner, *op. cit.*, pp. 305-317.

<sup>278</sup> M. Accordi Rickards, *op. cit.*, pp. 128-131.

protagonista Niko Bellic in un'ambientazione che garantisce teoricamente una libertà senza vincoli sia ludica che narrativa.

L'utente può scegliere di dedicarsi alla narrazione incorporata (di cui esporrò a breve la sinossi) eseguendo le missioni principali, le quali possono essere spesso completate seguendo varie possibilità ludiche e talvolta narrative, visto che in tutti i casi è annotabile una rilevante variabilità della costanza dal momento che ogni singolo obiettivo può essere raggiunto seguendo innumerevoli percorsi e approcci, con allegate conseguenze differenti che possono intaccare alcuni aspetti del racconto ludico. In alternativa, può svolgere altre missioni secondarie utili per guadagnare denaro, come aiutare persone infortunate con l'ambulanza o compiere degli omicidi a sangue freddo su dei bersagli specifici. Oppure, può semplicemente svolgere altre attività d'intrattenimento che si possono trovare in qualsiasi città, come per esempio giocare a biliardo o a bowling, recarsi presso ristoranti, visitare locali notturni così come numerosi negozi durante le ore diurne, avendo la libertà di poter chiamare in qualsiasi momento della giornata alcuni amici per mezzo del cellulare di Niko. Analogamente a quanto osservato nel paragrafo precedente per *Mass Effect*, anche in tal caso è possibile annotare una struttura implicitamente seriale grazie a una chiara distinzione tra una trama orizzontale distribuita in frammenti corrispondenti a ogni missione principale, e altre trame verticali corrispondenti a incarichi secondari o personaggi casuali che Niko può incontrare lungo il suo pellegrinaggio a Liberty City, che si riveleranno utili per meglio comprendere alcune conseguenze legate alle missioni principali e doneranno al protagonista ulteriori ricompense, rappresentando quindi delle micronarrazioni inserite in un più ampio contesto.

Occorre chiarire fin da adesso che l'etica normativa vigente a Liberty City è la medesima che si potrebbe trovare nella reale New York o in qualsiasi altra città civilizzata, motivo per cui ogni azione normalmente peccaminosa attirerà sempre più cospicuamente le attenzioni della polizia, fino a scomodare anche FBI ed esercito militare, che quindi causeranno grosse difficoltà ludiche al giocatore e soprattutto grosse penalizzazioni in caso di arresto o "morte"<sup>279</sup>. Durante le fasi d'esplorazione non ancorate al completamento di missioni, principali o secondarie che siano, l'utente può dunque vivere in pace con la metropoli svolgendo eventualmente le soprascritte attività d'intrattenimento. Se decide di seguire le missioni secondarie, inoltre, nulla lo obbliga a intraprendere quelle che richiedono azioni peccaminose verso altri esseri umani, come i già menzionati omicidi su commissione, ma potrà per esempio seguire la via della pace aiutando, come già scritto, gli infortunati per mezzo di un'ambulanza, oppure sventare crimini accanto alla polizia o ancora svolgere servizi come tassista.

---

<sup>279</sup> Dopo ogni fallimento, infatti, il protagonista si risveglia medicato nei pressi dell'ospedale più vicino, perdendo parte del denaro precedentemente guadagnato.

Tutte le azioni appena descritte, però, richiedono comunque delle effrazioni, dal momento che il protagonista per svolgerle dovrà comunque rubare delle ambulanze, auto della polizia o dei Taxi.

Questa inevitabilità del male comunemente inteso dall'etica normativa vigente in molte civiltà contemporanee è presente in tutti i capitoli della saga, e diventa il fulcro della fitta narrazione incorporata nelle oltre novanta missioni principali di *GTA IV*, divenendo altresì utile per ragionare sul *gameplay* etico di questo titolo e delle sue successive espansioni ampliative.

*GTA IV* si incentra sul dramma umano del già menzionato Niko Bellic, un ex militare serbo con un passato criminoso, che decide di trasferirsi a Liberty City con l'obiettivo lasciarsi tutti i peccati alle spalle e iniziare una nuova vita raggiungendo il ricco cugino Roman, che si era trasferito nella città dieci anni prima. Una volta arrivato, Niko si rende subito conto delle menzogne del cugino, visto che vive in un tugurio e si è indebitato tantissimo con la Mafia Russa insidiata nella città. Mosso dall'affetto verso la propria famiglia, Niko decide quindi di aiutare il cugino, e a suo malgrado inizia a lavorare con vari esponenti della malavita locale compiendo furti, ricatti e delitti, causando spesso delle conseguenze impreviste che svelano una matassa criminale dalle radici sempre più fitte a Liberty City. Il desiderio di poter cambiare vita inseguendo una fantomatica versione virtuale del sogno americano nella città della libertà, quindi, svanisce per Niko fin dall'inizio, poiché si trova appunto costretto a convivere e lavorare con persone senza scrupoli pur di garantire, a sé stesso come al cugino, un futuro di serenità. Ciò nonostante, Niko manifesta nel dialogo iniziale con Roman il desiderio ulteriore di prendersi una vendetta verso un uomo che in (una non specificata) guerra aveva tradito il suo plotone portando alla morte molti suoi amici.

Osservando quindi i motivi per cui il protagonista si trasferisce a Liberty City, è già possibile evidenziare una biforcazione inconciliabile: il desiderio di vivere come un comune cittadino lasciandosi ogni attività criminale alle spalle, che però deve passare necessariamente dall'altro desiderio di vendicarsi uccidendo una persona che fa parte dello stesso passato che il protagonista vorrebbe chiudere. Questa netta bipartizione afferente al piano narrativo, che riflette il necessario utilizzo della violenza come mezzo per ottenere l'auspicato cambio di vita per Niko, si riversa anche in tutte le sfaccettature del piano ludico per l'utente. Oltre all'inevitabilità dell'effrazione per svolgere anche le più nobili missioni secondarie, l'intera metropoli di *GTA IV* si regge su una simulazione che rende assai difficoltoso il rispetto delle norme civili o stradali anche durante le normali fasi d'esplorazione: alla guida di un qualsiasi veicolo, capita spesso che altre vetture possano tagliare la strada all'improvviso rendendo inevitabile l'incidente e l'eventuale colluttazione fisica con gli altri conducenti adirati. L'implementazione di un sistema di guida che rende naturali azioni quali l'accelerata e innaturali altre azioni, come per l'appunto il rispetto delle norme stradali, affonda le radici nel capostipite della saga, inizialmente concepito come un titolo in cui il rispetto delle norme

fosse vincolante, visto che l'utente avrebbe dovuto impersonare un poliziotto, fino al momento in cui il direttore della compagnia, Sam Houser, decise di cambiare rotta al progetto e dare all'utente il controllo di un criminale che non si preoccupava, tra tante altre cose, del codice della strada<sup>280</sup>.

In *GTA IV*, anche nelle missioni principali, l'atto della violenza come mezzo necessario all'ottenimento di denaro utile per garantire alla famiglia un futuro stabile è quasi sempre inevitabile, comprese quelle circostanze in cui sono presenti delle evidenti scelte morali, visto che, nonostante contemplino in sporadici casi la grazia verso alcuni personaggi, in realtà scatenano sempre delle conseguenze immediate o future che costringono nuovamente il giocatore a uccidere. Un esempio può essere rintracciato in una missione principale in cui Niko viene incaricato dal boss mafioso Vlad Glebov di uccidere Ivan, un uomo accusato di avergli mancato di rispetto in passato. Alla fine di questa missione, Niko ha la possibilità di scegliere se uccidere o meno Ivan, con tanto di segnalazione sullo schermo che avverte l'utente di essere di fronte a una scelta che potrebbe avere conseguenze in un non precisato futuro (Figura 13).



Figura 13. Una delle varie scelte morali presenti in *GTA IV*.

Indipendentemente dall'azione effettuata, nell'immediato Vlad insulterà il protagonista al cellulare, e inizierà una relazione sentimentale con la compagna di Roman, mandandolo in depressione. Quest'ultimo fatto causerà una rabbia incontrollabile in Niko, il quale metterà da parte ogni iniziale intento di lasciarsi la vita da criminale alle spalle e deciderà di uccidere per vendetta personale/familiare il boss mafioso. Il momento antecedente alla sua uccisione è rilevante poiché, nonostante l'utente possa concretamente allontanarsi da Vlad lasciandolo in vita, il sistema segnalerà il fallimento della missione costringendolo a ripeterla, enfatizzando dunque l'obbligato bisogno di

<sup>280</sup> D. Kushner, *op. cit.*, pp. 43-52.

attingere a una morale veicolata da un personaggio intrappolato tra uno scomodo passato criminale e un auspicato ma sempre più lontano futuro di redenzione benigna.

In questo caso, così come in molte altre missioni, la libertà spaziale che offre il titolo viene quindi circoscritta ad apposite aree invisibili entro le quali muoversi, pena l'automatico fallimento ludico dell'incarico. Dal momento che l'utente avvia una missione evidenziata come principale, utile dunque alla progressione ludonarrativa, la libertà esplorativa viene infatti parzialmente ridotta per incentivarlo a svolgere tutte quelle azioni circoscritte in determinate porzioni spaziali, indirizzate all'ottenimento dell'obiettivo finale di ogni missione che, accanto alle altre, sancisce un progressivo avvicinamento verso l'acquisizione della "tranquillità" familiare e personale per Niko. Si passa, in tutte queste circostanze, da ciò che Rafael Chandler definisce un *mythocentric design*, ovvero un processo di scrittura mediante il quale gli sviluppatori definiscono i connotati strutturali e morfologici di un mondo liberamente esplorabile da parte dell'utente, a un *logocentric design*, in cui le azioni dell'utente, pur avvenendo nel medesimo mondo, vengono indirizzate verso delle scelte più confinate e utili al superamento di obiettivi definiti<sup>281</sup>. In *GTA IV* le restrizioni performative nel piano ludico riflettono le restrizioni della libertà morale nel piano narrativo, veicolato dal dramma umano che vive Niko durante le missioni utili all'avanzamento del *plot* orizzontale: infatti, se nel pellegrinaggio a Liberty City svincolato da incarichi è appunto teoricamente possibile comportarsi civilmente, non è invece immaginabile mantenere lo stesso tenore comportamentale durante le vicende in cui Niko deve mettere fuori dai guai sé stesso e la sua famiglia.

Stando anche a ciò che espone Sicart su questo titolo, decidere di non commettere atti violenti vagando per la città e mantenendo un tono civile significa non giocare a *GTA IV*, visto che a suo giudizio il titolo è assai particolare proprio perché chiede all'utente di rivalutare la sua moralità personale sulla base della moralità del protagonista controllato, grazie a una simulazione che incoraggia a seguire il dramma di Niko<sup>282</sup>. Non a caso, *GTA IV* fin dal prologo enfatizza non tanto la libertà performativa potenziale dell'utente, bensì la sua narrazione incorporata che sottoscrive subito il dramma dei personaggi cardinali, visto che inizia con una *cut-scene* seguita da una missione obbligatoria in cui Niko dovrà dare un passaggio in auto al cugino, che gli confesserà tutti i problemi di indebitamento con la malavita locale, chiedendogli aiuto. Se poi l'utente non svolgerà le missioni principali, riceverà spesso delle chiamate non solo dal cugino, ma anche da altri personaggi che cercheranno di indurlo con varie richieste di aiuto a svolgere gli incarichi utili al disvelamento di un *plot* che evidenzia vari interrogativi che ricercano una condizione di suspense mista a curiosità, la quale può essere soddisfatta solo seguendo la trama orizzontale. Quest'ultima manifesta una continua

---

<sup>281</sup> Rafael Chandler, *Game Writing Handbook*, Charles River Media, Boston 2007, pp. 102-108.

<sup>282</sup> M. Sicart, *op. cit.*, Cambridge 2011, pp. 104-105.

dilatazione nel raggiungimento del desiderio di pace interiore del protagonista, dal momento che ogni apparente punto di chiusura della vicenda, ovvero un apparente PN di base, in realtà apre le porte a conseguenze impreviste rivelandosi uno dei vari PN d'uso, proprio come accade dopo l'uccisione inevitabile di Vlad, che dà il via a una lunga catena di ripercussioni nelle successive missioni principali che porteranno Niko in una spirale di atti violenti sempre più inevitabile. Quanto a Ivan, la sua eventuale salvezza non sarà priva di conseguenze, visto che potrà essere incontrato nuovamente come uno dei tanti personaggi casuali durante il libero pellegrinaggio nella città. In tal caso, nonostante Ivan ringrazierà il protagonista chiedendogli di dargli un semplice passaggio verso un luogo per uno scambio di denaro con degli strozzini da lui ritenuti "amichevoli", in realtà all'arrivo presso il territorio indicato gli strozzini si mostreranno ben poco cordiali attaccando subito Ivan e anche Niko, costringendo dunque il protagonista a uccidere ancora per salvarsi.

L'impossibilità di compiere azioni benigne nella narrazione incorporata viene inoltre enfatizzata da alcune missioni principali che chiedono al giocatore di scegliere chi tra due possibili bersagli eliminare dopo la conoscenza dei loro obiettivi personali per il futuro, senza che venga contemplata una terza scelta inerente alla non uccisione di nessuno dei due bersagli.

Particolare è il caso del finale, in cui Niko si trova di fronte all'uomo colpevole del disastro avvenuto in guerra, uomo che sembra ormai in un evidente stato depressivo: in tal caso, Niko può ancora scegliere se uccidere o meno il nemico, in un momento in cui tutte le altre questioni sembrano ormai concluse. Questa scelta, che nel piano narrativo rappresentava agli inizi un atto fondamentale per l'ottenimento della tanta auspicata pace, si rivelerà a conti fatti priva di conseguenze benigne o maligne. Infatti, indipendentemente dalla decisione effettuata in questa circostanza, Niko verrà contattato da Dimitri Rascalov, uno dei boss della malavita russa ancora rimasti in vita, per un ultimo affare che coinvolge anche Jimmy Pegorino, un altro boss mafioso italiano, affare che promette al protagonista una valanga di denaro che sarebbe utile sia a lui che al cugino per iniziare veramente una nuova vita accanto alle loro dolci metà. L'utente deve scegliere se accettare la proposta o uccidere definitivamente l'ultimo nodo della catena mafiosa a Liberty City. Questa scelta conclusiva porterà la narrazione incorporata a due bivi differenti, facendo svolgere all'utente due missioni finali completamente differenti, che però contempleranno ancora degli inevitabili omicidi prima di giungere a due differenti epiloghi comunque non lieti. Se infatti il protagonista per mezzo dell'utente sceglie di compiere l'affare, evitando quindi all'apparenza l'ennesima azione drastica, verrà tradito da Dimitri, che dopo aver ucciso Jimmy per intascarsi tutto il denaro, tenderà un agguato anche a Niko, prima in una zona isolata e poi al successivo matrimonio di Roman, che verrà inevitabilmente ucciso da un sicario. Con la forza della disperazione, Niko compirà una ennesima strage uccidendo l'ultimo malvivente e i suoi sottoposti, trovandosi in futuro completamente solo dal momento che, oltre alla

morte del cugino, anche la sua compagna Kate lo abbandonerà a sé stesso perché convinta che l'uomo non potrà mai a lasciarsi alle spalle il suo istinto criminale. Se invece Niko sceglierà di attaccare Dimitri, riuscirà a ucciderlo nell'immediato per poi convincere Kate di essersi lasciato tutto alle spalle, ma Jimmy si infurierà per l'affare saltato e durante il matrimonio di Roman attaccherà con i suoi scagnozzi tutti gli invitati, portando alla morte l'amata di Niko. Adirato, il protagonista effettuerà l'ennesima strage per uccidere anche il malavitoso italiano, per poi ritrovarsi comunque travolto dai sensi di colpa per la morte di Kate.

Le due differenti missioni conclusive, susseguenti all'ultima scelta che comunque sottende fin da subito due atti moralmente disdicevoli se valutati da un'etica normativa, evidenziano con i loro differenti epiloghi che nella terra delle libertà rappresentata da *GTA IV* non c'è spazio per ripulirsi moralmente dai peccati come Niko sogna di fare allo sbarco.

Sicart inquadra perfettamente l'esperienza ludonarrativa perpetrata da *GTA IV* ed enfatizzata da questi due finali, affermando che si tratta di un titolo

“costruito attorno alla fondamentale tensione tra un personaggio che non vuole ulteriore violenza, e un giocatore che è intimato a giocare utilizzando la violenza. Si tratta di una tensione che si verifica tra la finzione del gioco e le azioni possibili dei giocatori, ovvero nel suo *gameplay*”<sup>283</sup>.

Un *gameplay* che, coadiuvato da una narrazione incorporata parzialmente interattiva in alcuni momenti, sottolinea sempre l'inevitabilità del male per giungere al bene comunemente inteso. Nonostante *GTA IV* sia un *sandbox*, e quindi basi il suo *gameplay* su un indecifrabile numero di possibilità, che teoricamente contemplano anche la rinuncia alla violenza, inserisce a livello ludico e narrativo vari elementi di chiusura che riflettono un *design* etico chiuso, in grado di provocare una evidente frizione cognitiva nell'utente dal momento che si trova costretto ad abbandonare la sua morale per prendere parte a quella tormentata del protagonista.

Tutto questo conduce anche a una particolare applicazione dei problemi malvagi: innanzi tutto, il titolo salva automaticamente in determinate circostanze prestabilite, mentre per salvare manualmente occorre recarsi in appositi rifugi. Di conseguenza, l'utente non ha mai la possibilità di salvare quando vuole, soprattutto durante lo svolgimento delle missioni principali, e ciò rende concretamente impossibile ricaricare un salvataggio per vedere quali sarebbero state le conseguenze di scelte morali diverse nell'immediato, oltre al fatto che l'esistenza di ripercussioni non immediate, come dimostrato nel caso di Ivan, rende di fatto obbligatoria la ripetizione di intere e cospicue porzioni per valutare gli esiti totalizzanti delle decisioni effettuate. Inoltre, i momenti in cui è necessario decidere se ringraziare

---

<sup>283</sup> Ivi, p. 62 (traduzione mia).



o meno un personaggio, così come quelli in cui è necessario scegliere chi uccidere tra due diversi individui, sebbene non siano improvvisi ma bensì risultino chiari fin dall'incipit di ogni missione, permettendo dunque all'utente di riflettere, mostrano in seguito delle conseguenze che non possono essere previste, né da un punto di vista ludico e né da un punto di vista narrativo. Infatti, il sistema, non prevedendo alcun elemento che tenga esplicita traccia della moralità seguita dall'utente, non suggerisce mai in maniera esplicita quale possa essere la scelta giusta. Ciò sarebbe teoricamente in linea con un *design* etico aperto, ma come già esposto, *GTA IV* nasconde la sua chiusura ludica, narrativa e morale dietro l'apparenza di una libertà teoricamente infinita.

Inoltre, i due differenti finali in realtà non sanciscono il reale punto di chiusura, dal momento che anche dopo i titoli di coda l'utente può continuare a muoversi nella città per svolgere eventuali missioni secondarie non affrontate ottenendo comunque ricompense economiche, oppure pellegrinare liberamente a Liberty City, sempre con le medesime restrizioni implicite che rendono difficoltoso il quieto vivere. Ciò evidenzia un costante differimento nell'arrivo delle gratificazioni, le quali possono sussistere anche al di là della narrazione incorporata nelle missioni principali, che evidenziano, come da tradizione per il genere, soltanto uno dei *plot* all'interno di una metropoli virtuale che comunque contiene al suo interno molti personaggi e nuclei narrativi potenzialmente espandibili, proprio come evidenziano i due DLC ampliativi immessi sul mercato nel 2009.

Il primo di questi, *The Lost and Damned*, ha come protagonista Johnny Klebitz, un motociclista criminale appartenente alla banda dei Lost, che si muove a Liberty City in un arco temporale parallelo a quello che vive Niko in *GTA IV*<sup>284</sup>. Già a partire dal titolo di base vengono inseriti una serie di elementi che indicano l'esistenza di una pericolosa banda di motociclisti: quando Niko guida delle vetture e ascolta la radio, per esempio, in certi casi le trasmissioni radiofoniche si interrompono per delle news immediate che riguardano proprio nuovi atti criminosi dei Lost. Inoltre, in un paio di missioni Niko si ritrova proprio a collaborare con Johnny, finendo in entrambi i casi nei guai a causa di motivi all'apparenza incomprensibili, che vengono per l'appunto chiariti dal primo DLC ampliativo, che conduce l'utente a osservare alcuni degli eventi di *GTA IV* da un altro punto di vista, oltre a fare la conoscenza di un nuovo nucleo narrativo a sé stante.

*The Lost and Damned* riprende il medesimo *gameplay* del titolo basilare, evidenziando anche alcune assonanze da un punto di vista narrativo: il DLC in questione infatti si apre mostrando Johnny a capo dei Lost, che da tempo conducono una vita tranquilla grazie a un patto di non belligeranza nei confronti degli Angels of Death, l'altra banda di motociclisti a Liberty City. La scarcerazione di Billy Grey, lo storico e più anziano leader dei Lost, conduce Johnny a una retrocessione di potere, visto

---

<sup>284</sup> Il parallelismo in questione non copre comunque per intero l'arco ludonarrativo di *GTA IV*, che resta comunque più lungo contando la cronologia delle missioni principali.

che Billy torna subito al comando e il protagonista diventa il suo vice. Questa nuova gerarchia porta sempre più tensione all'interno della banda, e soprattutto alla distruzione del patto di non belligeranza, visto che Billy, a differenza di Johnny, non vuole saperne di coesistere pacificamente con l'altra banda presente in città. Al pari di quanto succede a Niko, anche Johnny si ritrova dunque a suo malgrado nel dover compiere atti criminosi per salvare sé stesso e alcuni membri della sua banda che, strada facendo, finiranno col mettersi sempre più in pericolo a causa dell'impulsività e dello sfrenato egoismo dello storico leader. Inoltre, alcuni di questi atti vengono svolti da Johnny per conto di personaggi già conosciuti nell'avventura di Niko, arrivando a saturare alcuni elementi narrativi di *GTA IV* lasciati in sospeso. Per esempio, nel titolo basilare, dopo l'uccisione di Vlad descritta in precedenza, Niko viene a sapere che Roman è stato rapito da alcuni misteriosi individui, ed è chiamato a imbracciare ancora le armi per salvare il cugino. Le dinamiche sottese a questo evento vengono chiarite proprio in una missione principale di *The Lost and Damned*, in cui Johnny scopre che la sua fidanzata si è indebitata con Dimitri Rascalov; i mafiosi promettono quindi di lasciarla in pace solo a patto che Johnny e la sua banda rapiscano Roman, in modo tale da organizzare una trappola per Niko, reo di aver ucciso Vlad a sangue freddo.

Sia nelle missioni principali appartenenti al nuovo nucleo narrativo incentrato sui bikers e caratterizzante il DLC, così come in quelle che chiamano in causa altri personaggi o eventi già conosciuti in *GTA IV*, l'avventura di Johnny in toto evidenzia ancora una necessaria costrizione morale indirizzata alla criminalità inevitabile, che segue il *design* etico aperto con tutte le restrizioni già evidenziate nel titolo basilare da un punto di vista ludico e narrativo. Sebbene non mosso da ideali di redenzione come nel caso di Niko, il protagonista di *The Lost and Damned* è un individuo che, nonostante la burbera indole, all'inizio vive in una condizione di pace distrutta successivamente da Billy, che lo porterà inevitabilmente al compimento di numerosi crimini pur di salvare le persone a lui care. Questa condizione a metà strada tra la criminalità sospinta dal piano ludonarrativo e la potenziale pietà è evidenziata dall'unica missione in *The Lost and Damned* in cui l'utente può compiere una scelta morale, decidendo se risparmiare o giustiziare Brian, un membro dei Lost colpevole e all'apparenza pentito di averli traditi. Se l'utente lo lascerà in vita, potrà incontrarlo successivamente in una missione secondaria, in cui Brian, incurante dell'atto di pietà ricevuto, tenderà una trappola al protagonista per ucciderlo: a quel punto l'utente non potrà fare altro che uccidere per non essere ucciso, rendendo vano l'atto di pietà svolto precedentemente, che sottoscrive ancora l'impossibilità concreta di compiere atti benigni in un universo di finzione dove il crimine sembra essere l'unica via perseguibile per garantire la propria salvezza e quella delle persone care.

La medesima costruzione ludonarrativa ed etica fa parte anche di *The Ballad of Gay Tony*, il secondo DLC ampliativo che espande ancora l'universo di finzione alla base di *GTA IV* grazie a un nuovo

orizzonte narrativo comunque intelaiato e parallelo a quello già conosciuto nei panni di Niko e Johnny. Stavolta l'utente si trova nei panni di Luis Lopez, un giovane ragazzo dominicano con la passione del paracadutismo, che all'inizio dell'espansione è ostaggio di Niko durante una rapina in banca, condotta proprio nel titolo originale in una delle numerose missioni principali. Dopo essersi salvato, Luis inizia il suo pellegrinaggio a Liberty City lavorando come buttafuori di due locali notturni per conto di Tony, un uomo che in passato lo ha tolto dalla strada garantendogli una vita agiata. Come già accaduto ad altri personaggi, anche Tony si è indebitato con dei mafiosi senza scrupoli, così come la madre e un paio di amici d'infanzia di Luis, che, alla pari di Niko e Johnny, è costretto a dare sfogo al lato oscuro della sua personalità per salvare le persone a cui tiene.

Il *gameplay* etico teoricamente aperto ma praticamente chiuso da un punto di vista ludico e narrativo torna anche in questo secondo DLC ampliativo, che in una missione principale mette l'utente di fronte a un esplicito dilemma morale, ovvero quando si trova a far obbligatoriamente parte di un circolo di combattimenti clandestini, sotto la richiesta di perdere da parte dello strozzino della madre per ricevere i soldi necessari a saldare ogni debito. Se l'utente si lascia sconfiggere assecondando lo strozzino, col rischio concreto di essere ucciso, potrà ricevere i soldi in cambio e la "promessa" che l'individuo non si faccia più vedere; se invece non asseconderà le richieste dello strozzino, gli causerà un attacco d'ira e dovrà necessariamente ucciderlo per lasciare tranquilla la madre. Ogni scelta effettuata porta dunque Luis in una situazione complessa, in cui lui o la madre rischiano concretamente gravi conseguenze.

L'intera narrazione incorporata di *The Ballad Of Gay Tony* si sviluppa poi autonomamente, senza altri momenti che chiedono scelte concrete all'utente, evidenziando una chiusura sempre più evidente da un punto di vista morale, a cui il giocatore deve necessariamente scendere a patti per continuare a giocare. Inoltre, la trama orizzontale del secondo DLC ampliativo, pur essendo autonoma, mostra in varie circostanze molteplici punti di contatto con quella del titolo originale e della prima espansione, portando ancora a osservare con un terzo punto di vista determinati eventi che potevano apparire inizialmente incomprensibili nel titolo originale. Il più emblematico di questi è legato a una missione principale che verrà affrontata sia in *GTA IV* così come nelle sue due espansioni ampliative, la quale rappresenta una risultante di una molteplicità di cause precedenti che avranno conseguenze future nelle vicende di tutti e tre i protagonisti coinvolti. In estrema sintesi, si tratta di un momento in cui Niko, Johnny e Luis si trovano nello stesso luogo e nel medesimo momento per uno scambio di denaro e di diamanti preziosissimi, appartenenti "inizialmente" a Tony, il già citato mentore di Luis, che in passato li aveva rubati a un potente boss russo, Ray Bulgarin. Mentre Niko e Johnny, insieme con altri criminali, stanno per concludere l'affare, Luis irrompe sparando da una posizione elevata creando un grande scompiglio, di cui ne approfitta il biker per intascarsi tutto il denaro dello scambio, mentre

il ragazzo dominicano riesce a recuperare i diamanti. Tutto ciò causerà le ire di Ray Boccino, un potente boss mafioso italoamericano che aveva commissionato l'incarico in origine a Niko e Johnny. Boccino, all'interno di *GTA IV*, minaccerà Niko di far del male alla sua famiglia se non eseguirà alcune azioni efferate che avranno serie conseguenze sulle vicende di Johnny e Luis nei due DLC ampliativi: Niko infatti si ritroverà a uccidere uno storico membro dei Lost pur di assecondare le richieste del suo "datore", portando Johnny alla scelta di utilizzare il denaro rubato per assicurare un futuro roseo alla famiglia del compagno scomparso. Inoltre, Niko dovrà rapire Gracie Ancelotti (figlia di un altro noto boss mafioso), che Ray ha intenzione di utilizzare come mezzo di scambio con i diamanti rubati da Luis, il quale, a sua volta, dovrà consegnare il bottino prezioso per ottenere la ragazza in modo da non inimicarsi la mafia italiana, causando però le ire di Ray Bulgarin, potente criminale russo a cui i diamanti appartenevano originalmente<sup>285</sup>.

È interessante notare che questa catena di cause e conseguenze, qui descritta in estrema sintesi, è possibile osservarla a trecentosessanta gradi solo dopo aver giocato al titolo di base e alle due espansioni ampliative che, sfruttando il principio di *frammentazione-espansività* ludonarrativa, inseriscono nuovi elementi narrativi con cui meglio chiarire le dinamiche antecedenti e successive all'evento dei diamanti per come viene inizialmente proposto in *GTA IV*. Il titolo di base uscito nel 2008, come già affermato, manifesta infatti nella sua narrazione incorporata alcuni strani accadimenti se osservati seguendo solo la vicenda di Niko, che però trovano una concreta spiegazione grazie alle narrazioni incorporate nei due DLC ampliativi, i quali, oltre a manifestare delle vicende comprensibili autonomamente, sciolgono dei nodi narrativi della versione di base, già evidentemente confezionata tenendo conto delle espansioni future. Un esempio è la morte di Ray Bulgarin, che assume circostanze misteriose nel titolo di base, ma viene chiarita proprio da *The Ballad of Gay Tony*, poiché l'uccisione di Bulgarin sarà il fulcro dell'ultima missione principale per Luis. Curiosamente, vista l'autonomia narrativa che posseggono anche i due DLC, non esiste un ordine prestabilito con cui l'utente deve necessariamente approcciarsi all'universo di finzione delineato da *GTA IV* e dalle sue espansioni, visto che la *frammentazione-espansività* ludonarrativa in questo caso non lega solo le espansioni al titolo basilare, ma può teoricamente legare quest'ultimo ai due DLC, che possono rappresentare dunque la porta d'ingresso per un utente a Liberty City. Non a caso, le due espansioni aventi come protagonisti Johnny e Luis sono state vendute come contenuti a sé stanti in una versione denominata *GTA: Episodes From Liberty City*, che ha preceduto comunque l'arrivo nel 2010 della versione totalizzante e comprendente anche il titolo di base, chiamata *GTA IV: Complete Edition*.

---

<sup>285</sup> Un fan ha realizzato un video di circa cento minuti incentrato sulle cause e conseguenze della vicenda relativa ai diamanti che coinvolge i tre protagonisti. Per approfondimenti, consultare: whatever57010, "The GTA Diamonds - full story", *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=LUVL0mCMLac> (ultima visita: 22/12/2018).

L'universo di finzione di *GTA IV* dunque manifesta una struttura seriale inizialmente implicita che viene poi esplicitata grazie ai due episodi sanciti dai DLC ampliativi, i quali nonostante siano basati su narrazioni autonome, evidenziano molteplici punti di contatto col titolo basilare rendendone esplicita la strutturazione episodica, che permette di inquadrare un mondo sempre più grande in cui si muovono, come da prassi per le narrazioni seriali contemporanee, molteplici personaggi in conflitto tra loro su altrettanti molteplici linee narrative parallele con determinati punti di convergenza.

#### *5.6 Riassumendo: serialità videoludica implicita ed esplicita negli anni Zero*

Cavalcando l'onda delle rivoluzioni ludonarrative degli anni Novanta, gli anni Zero manifestano la natura polimorfa del medium videoludico che, grazie anche alle sue rinnovate potenzialità intermediali dovute al progresso tecnologico, diventa sempre più protagonista dello scenario mediale contemporaneo grazie a importanti titoli che diventano la base per un solido *worldbuilding* destinato a dipanarsi su altri settori d'intrattenimento.

L'avvento della distribuzione digitale inoltre sancisce delle nuove prospettive commerciali sia per gli sviluppatori che per i consumatori, vista la crescente presenza di titoli immessi sul mercato come videogiochi a sé stanti integrati e/o ampliati a distanza di tempo variabile con uno o più contenuti aggiuntivi, che ne esplicitano la loro natura implicitamente seriale.

Inoltre, le trame di molti titoli, spesso basate su plurime linee narrative interconnesse, continuano a manifestare la presenza di temi delicati con la presenza di molteplici personaggi, dipingendo così universi di finzione chiaramente destinati a un pubblico adulto ed evidenziando altresì uno *storytelling* interattivo dalle strutture ancor più ramificate di quanto visto in passato. Tali titoli si prestano nei più disparati modi a chiamare in causa l'utente anche da un punto di vista morale durante la progressione ludonarrativa. La ripetizione e conseguentemente la dilatazione si legano quindi alle possibili variabili di racconti che, basandosi su costanti punti fissi, donano agli utenti una più ampia libertà decisionale che li chiama in causa per l'appunto come agenti morali.

La cospicua presenza del *gameplay* etico sulla base di processi di *design* e contestualizzazioni ludonarrative differenti rappresentano infatti il manifesto di una nuova concezione dell'intrattenimento videoludico, che cerca di enfatizzare sempre più la riflessione da parte dell'utente, coinvolto per l'appunto anche da un punto di vista morale durante l'interattività esplicita. Sarà proprio su queste basi, così come sull'avvento delle piattaforme commerciali online, che Telltale Games nella seconda metà degli anni Zero inizierà a muovere i suoi primi passi con i suoi videogiochi a episodi.

Tratterò questa compagnia e la sua produzione più longeva interamente nel penultimo capitolo, dopo un'accurata disamina di David Cage e del suo *Heavy Rain*, titolo che rappresenta un corollario delle caratteristiche fin qui esposte in merito alla serialità videoludica implicita e al *gameplay* etico, oltre che una dichiarata fonte d'ispirazione per l'ormai ex compagnia californiana.

## CAPITOLO 6 – DAVID CAGE E IL CASO DI HEAVY RAIN

### 6.1 La visione del designer

Le avventure grafiche, nel corso degli anni Zero, soffrono la concorrenza di altri generi videoludici più propensi all'implementazione di azioni frenetiche enfatizzate dall'avvento delle *console* di nuova generazione. Come infatti scrive Steve Ince nel 2006, dal momento che altri generi si evolvono grazie alle rinnovate potenzialità estetiche, ludiche e narrative nel nuovo millennio, le avventure grafiche finiscono col rinchiudersi in una nicchia di mercato sempre più piccola, rimanendo ancorate tendenzialmente allo stesso *gameplay* che le caratterizzava negli anni Novanta<sup>286</sup>.

Ciò nonostante, il già menzionato David Cage, a capo della compagnia francese di Quantic Dream, dimostra proprio a partire dagli anni Zero la ferrea volontà di scuotere il mercato videoludico proponendo dei titoli non solo capaci di donare nuova linfa vitale alle avventure grafiche, ma anche di ridefinire le potenzialità ludonarrative del medium<sup>287</sup>. L'imminente inquadramento di questo *designer* servirà non solo per anticipare vari elementi su cui si baserà la Telltale Games per lo sviluppo dei suoi videogiochi a episodi, ma anche per riflettere, tramite un apposito caso di studio, su tutti gli aspetti alla base della serialità implicita e del *gameplay* etico.

Durante la conferenza europea della GDC nel 2009, Cage sottolinea che, salvo alcuni casi, i videogiochi si basano spesso sulle stesse regole di fondo e convenzioni, alternando fasi ludiche e narrative: secondo il *designer* francese, queste fasi andrebbero invece unite in un processo parallelo, continuativo e indistinguibile<sup>288</sup>. Il tentativo di superare questa dicotomia, come anticipato nel paragrafo 5.1, è già evidente a partire da *Fahrenheit*, che nel 2005 rappresenta un titolo sicuramente diverso rispetto alle tradizionali avventure grafiche, e una produzione antesignana di molti elementi raffinati nel 2010 con *Heavy Rain*, il caso di studio su cui tornerò in seguito. Ciò che differenzia *Fahrenheit* dagli altri afferenti allo stesso genere (se così si può dire visto il punto di rottura con le avventure grafiche tradizionalmente intese), è il suo totalizzante piano ludonarrativo in cui l'utente deve costantemente svolgere azioni e compiere scelte in grado di modificare molti aspetti di un *plot*

---

<sup>286</sup> Steve Ince, *Writing for Video Games*, Bloomsbury Methuen Drama, Londra 2006, p. 24.

<sup>287</sup> Già alla fine degli Novanta, con *Omikron: the Nomad Soul* (Quantic Dream, 1999), un fantascientifico videogioco in cui l'utente prende il controllo di un avatar intrappolato in una falsa realtà, Cage evidenzia la volontà di proporre, sia da un punto di vista ludico che narrativo, un prodotto in grado di rompere certi schemi predefiniti, ibridando vari generi videoludici e proponendo una narrazione cumulativa sulla base delle vicende riguardanti i circa 40 personaggi presenti all'interno dell'immaginaria città in cui l'utente muove il protagonista.

<sup>288</sup> David Cage, "Creating Interactive Narrative for Mature Audience", *Game Developers Conference Europe 2009*, <https://www.gdcvault.com/play/1012083/Writing-Interactive-Narrative-for-a>, min. 10:30-11:00 (ultima visita: 22/12/2018).

che può passare attraverso numerose ramificazioni differenti. È proprio a partire da *Fahrenheit* infatti che Cage conia la terminologia di “storia curvata”, definendola testualmente in tal modo:

“l’idea alla base delle storie curvate consiste nell’immaginare la storia come una sorta di elastico che il giocatore è libero di flettere a seconda delle sue azioni. La storia mantiene la sua struttura ma il giocatore può modificare la sua lunghezza, la sua forma e partecipare alla narrazione. In realtà la storia non cambia diametralmente da una partita all’altra, tutto ciò che cambia è il modo in cui viene raccontata. Tuttavia, il giocatore può vedere scene diverse e ottenere così differenti informazioni a seconda delle scelte che compie”<sup>289</sup>.

La storia, unita alla possibilità di chiamare continuamente in causa il giocatore nelle sue curvature narrative potenziali tramite l’interattività esplicita, rappresenta quindi il punto focale che guida l’intero operato di Cage, da sempre volenteroso di sperimentare le potenzialità espressive del medium videoludico, cercando al contempo di rivolgersi a persone adulte. Secondo il *designer* infatti i videogiochi devono cercare di incutere riflessioni di rilievo negli utenti, stimolando emozioni tendenzialmente non allegate a pratiche ludiche: “dimentichiamoci dell’idea preconcepita che i giochi dovrebbero essere divertenti e proviamo a vedere come possano essere affascinanti, ispiranti, scioccanti e riflessivi”, sostiene Cage<sup>290</sup>. La ricerca di una simile esperienza risulta evidente già a partire da *Fahrenheit*, che per le tematiche affrontate si rivolge esplicitamente a un pubblico maturo, seguendo sotto questo punto di vista il trend del mercato videoludico evidenziato dagli anni Novanta in poi. Il percorso dei tre protagonisti, ovvero il trentenne Lucas Kane, la poliziotta Carla e il suo collega Tyler, è infatti costellato di vari momenti appartenenti alla realtà quotidiana e soprattutto intima di tutti loro, considerato che nel titolo sono inseriti anche alcuni atti sessuali espliciti.

La partecipazione costante nella vita privata dei personaggi è una caratteristica assai presente in *Fahrenheit*, e rappresenta altresì un elemento accomunante a tutte le altre produzioni di Cage rilasciate negli anni seguenti<sup>291</sup>. Restando per il momento ancorati al titolo del 2005, le varie fasi che si focalizzano sulla vita privata dei protagonisti, pur non facendo avanzare il *plot*, restano sempre aperte all’interattività esplicita dell’utente: un esempio emblematico avviene quando Lucas riceve a sorpresa una visita dalla ex compagna, e il giocatore ha la possibilità di rievocare i bei tempi passati suonando correttamente una chitarra tramite dei QTE. Secondo Cage infatti è importante che ogni

---

<sup>289</sup> D. Cage, “Postmortem: Indigo Prophecy”, *Gamasutra.com*, [https://www.gamasutra.com/view/feature/131140/postmortem\\_indigo\\_prophecy.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/131140/postmortem_indigo_prophecy.php) (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>290</sup> M. Accordi Rickards, G. De Gregori, M. Romanini, *op. cit.*, p. 28.

<sup>291</sup> Oltre al già citato *Heavy Rain*, ovvero l’imminente caso di studio, la compagnia francese capitanata da Cage pubblica nel 2013 *Beyoond: Two Souls*, avventura grafica basata su un racconto ludico non consequenziale focalizzato sulla vita di una ragazza legata fin dalla nascita a una misteriosa forza soprannaturale che la protegge. Mentre nel maggio 2018 Quantic Dream pubblica *Detroit: Become Human*, avventura grafica basata su un racconto ludico ambientato in una società futuristica, dove gli umani vengono aiutati in varie vicende lavorative e faccende domestiche da alcuni androidi che iniziano a mostrare cenni di ribellione: l’utente controlla alternativamente tre androidi, le cui vicissitudini convergono man a mano che il piano ludonarrativo procede.



personaggio sia stimolato a compiere certe azioni in base ai rapporti con gli altri così come da motivazioni che affondano le radici nel suo carattere e nella sua psiche, definite tramite un preciso *background*. La caratterizzazione dei personaggi comunque non è soltanto opera dell'istanza creatrice a monte, ma passa anche dagli input e dalle scelte del giocatore, che può definire certi tratti caratteriali ed emotivi dei protagonisti: in *Fahrenheit* c'è un'interfaccia apposita chiamata MPAR (acronimo per *Motion Pshysical Action Reaction*), con cui viene evidenziata la situazione emozionale dei protagonisti (Figura 14).



Figura 14. Quando i personaggi si trovano ad affrontare eventi rilevanti, il loro stato emotivo può variare parecchio, passando dalla totale calma fino alla forte depressione.

Il percorso interiore dei tre personaggi diventa quindi un elemento importante e connaturato allo *storytelling* interattivo, visto che la gestione di certi rapporti sociali sancisce dei cambiamenti narrativi di rilievo, come per esempio avviene nell'epilogo, quando Tyler deve scegliere se gettarsi nella sua ultima missione o lasciar perdere il suo lavoro per dedicarsi alla sua compagna.

La creazione di una storia sempre più elastica e focalizzata su tematiche adulte, in grado di incutere riflessioni rilevanti ed emozioni particolari nei giocatori durante il controllo delle azioni di vari personaggi finemente caratterizzati, rappresentano le caratteristiche basilari che Cage approfondisce in *Heavy Rain*. Tale titolo nel 2010 porta a compimento il processo di ridefinizione ludonarrativa avviato con *Fahrenheit*, rappresentando un nuovo inizio per il genere delle avventure grafiche. Prima di addentrarsi in questo studio di caso, è necessaria comunque una sintetica puntualizzazione delle ricerche inerenti ai meccanismi di immedesimazione sussistenti tra utenti e personaggi virtuali, oltre a una classificazione di quest'ultimi sulla base di un certo grado di caratterizzazione.

## 6.2 All'interno e al di là dell'avatar

I legami che sussistono tra gli utenti e i loro personaggi controllati nei mondi virtuali sono stati e continuano a essere tutt'oggi gli oggetti di costanti ricerche nell'ambito dei *game studies*. Per tale ragione, in questa sede chiamerò in causa le teorie basilari sull'argomento, che serviranno in seguito per osservare con maggiori strumenti analitici i personaggi di *Heavy Rain*, visto che la loro caratterizzazione e la loro relazione con il giocatore si riveleranno essere dei veicoli importanti per certi tratti della serialità implicita e del *gameplay* etico.

Klevjer, nel 2006, all'interno della sua dissertazione dottorale, afferma che in ambito videoludico il termine di "avatar" dev'essere differenziato da quello di "personaggio": secondo l'autore, infatti, mentre un avatar può essere definito come "un corpo vicario con cui il giocatore può agire in quanto agente nel mondo di finzione"<sup>292</sup>, il personaggio invece è inquadrabile come "un soggetto indipendente, qualcuno che può agire in quanto comparato a un essere umano o un qualsiasi essere vivente con obiettivi e intenzioni"<sup>293</sup>.

Questa basilare distinzione è stata seguita anche negli anni successivi: come scrive Jessica Alreid nel 2014, il termine "avatar" infatti non dovrebbe essere ancorato con troppa naturalezza al termine "personaggio", in quanto secondo l'autrice qualsiasi elemento che l'utente può controllare tramite l'interattività esplicita può appunto essere considerato avatar, a prescindere dalla natura del soggetto/oggetto controllato. Non a caso, secondo Alreid, anche le racchette presenti nello storico *PONG* sono degli avatar, proprio perché rappresentano quegli elementi che ricevono gli input da parte dei giocatori per poi donare come risultanti degli output, sancendo così il processo di costante interattività esplicita caratterizzante il medium videoludico. Le racchette non sono però dei personaggi, in quanto non sono entità dotate di una vita virtuale propria all'interno di un organigramma narrativo<sup>294</sup>. Queste constatazioni iniziali ovviamente richiedono delle specificazioni, e sotto questo punto di vista la saggistica italiana nell'ultimo quindicennio si è mostrata fioriera di considerazioni interessanti.

Nel 2004, lo studioso Bruno Fraschini propone una classificazione quadripartita di ogni possibile simulacro virtuale, che lui definisce come protesi digitale, la quale può essere trasparente, veicolo, maschera o personaggio. Ognuna di queste non dev'essere considerata come una categoria rigida e

---

<sup>292</sup> R. Klevjer, *What Is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, University of Bergen 2006, p. 10 (versione elettronica, traduzione mia).

<sup>293</sup> *Ivi*, p. 116 (versione elettronica, traduzione mia).

<sup>294</sup> Jessica Alreid, "Characters", in B. Perron, M. J.P. Wolf (a cura di), *op. cit.*, pp. 355-363.

applicabile a ogni videogioco in toto, visto che ci possono essere vari casi di alternanza tra queste protesi, alle quali seguono dei differenti gradi di alterazione nell'identità del giocatore<sup>295</sup>.

La protesi digitale trasparente sussiste quando l'utente ha la possibilità di interagire con l'ambiente simulato per mezzo di alcuni oggetti, visibili o non visibili, che però non possiedono alcuna caratterizzazione; un esempio sotto questo punto di vista possono proprio essere le racchette di *PONG*, che non alterano la percezione identitaria dell'utente, rappresentando solo degli arcaici oggetti senza alcuna caratterizzazione ulteriore, ed è proprio per questo che Frascini considera nulla l'alterazione identitaria del giocatore di fronte a una protesi digitale trasparente.

Diverso invece il caso della protesi digitale veicolo, sussistente nei videogiochi in cui l'utente ha la possibilità di controllare un mezzo di trasporto, in cui l'identificazione non è con il mezzo ma con il personaggio che sta guidando. Fanno parte di questo insieme tutti quei videogiochi in cui è possibile, per una porzione o per tutto l'arco del *gameplay*, controllare delle vetture.

La protesi digitale maschera sussiste quando l'utente prende il controllo di un personaggio dal nullo o appena accennato grado di caratterizzazione, che al massimo riguarda le sue potenzialità fisiche: manovrando i movimenti di quello che può essere definito come un recipiente vuoto, l'utente ha la possibilità di riempirlo con il suo personale carattere, alterando massimamente la sua percezione identitaria sulla base del mondo virtuale in cui si colloca la protesi. Fanno parte di questa categoria, per esempio, i primi FPS usciti negli anni Novanta, che non si preoccupano di dare troppi dettagli sui personaggi controllati proprio per permettere al giocatore di proiettare sé stesso al loro interno. Per esempio, i protagonisti di *Wolfenstein 3D* o *Doom* non hanno una personalità definita, ma solo una grande familiarità con le armi da fuoco, che si riflette su un *gameplay* frenetico in cui l'utente ha la possibilità di uccidere nemici con estrema semplicità. Si tratta, a conti fatti, di maschere virtuali da indossare per prendere parte a un gioco identitario in cui la personalità dell'utente viene trasferita in un corpo diverso dal suo.

La protesi digitale personaggio è quella di maggior interesse in questa sede, poiché sussiste ogni qual volta in cui l'utente prende il controllo di un personaggio definito in vari tratti personali, che di conseguenza manifesta una diversità identitaria pre-strutturata rispetto a quella del giocatore, non tanto e non solo da un punto di vista fisico, ma proprio da un punto di vista caratteriale. L'utente ha ovviamente il controllo sul suo personaggio, che però pensa in modo autonomo e si esprime secondo la sua personale visione del mondo.

“Quando il proprio simulacro digitale è particolarmente definito, può diventare un personaggio. Ne consegue che il giocatore non lo percepisce più come una parte di sé, ma come un soggetto estraneo con il quale instaura una relazione di

---

<sup>295</sup> Bruno Frascini, “VIDEOGIOCHI & NEW MEDIA”, in M. Bittanti (a cura di), *op. cit.* 2004, pp. 110-117.

collaborazione. L'utente oscilla tra queste due posizioni: tende a identificarsi con il personaggio principale delle vicende narrate e, al tempo stesso, partecipa emotivamente alle sue avventure, pur riconoscendosi come "altro da" [...] la protesi digitale non è più una maschera da indossare, una scatola vuota che l'utente deve in qualche modo riempire, bensì un personaggio dotato di una sua personalità, un soggetto sul quale l'utente ha un controllo parziale. Tra giocatore e personaggio si instaura una relazione di collaborazione anziché di mero controllo"<sup>296</sup>.

Fraschini sottolinea che di fronte a una protesi personaggio l'alterazione identitaria dell'utente è molto ambigua, e dipende appunto dai singoli casi. Nel corso di questo elaborato sono stati menzionati vari videogiochi con la presenza di protesi digitali racchiudibili in questa categoria, e soprattutto dagli anni Novanta in poi, quando i piani narrativi diventano più complessi rispetto al passato e permettono potenzialmente la presenza di personaggi con una spiccata definizione caratteriale.

La classificazione di Fraschini resta ancora oggi assai valida, ed è stata anche confermata, seppur con terminologie diverse ma comunque uguali nella sostanza, da altri studiosi che hanno indagato le relazioni tra utenti e personaggi virtuali nell'ambito della complessa psicologia dei videogiochi, come i nostrani Luca Argenton e Stefano Triberti<sup>297</sup>.

Ciò nonostante, è comunque necessaria una teorica misurazione dei possibili gradi di caratterizzazione di ogni personaggio, e anche sotto questo punto di vista la saggistica italiana, per merito di Alinovi, fornisce una classificazione molto utile. Nel 2011 infatti lo studioso italiano distingue i personaggi sulla base della loro profondità caratteriale, proponendo un modello ancora quadripartito in cui far rientrare non solo i personaggi controllati direttamente dall'utente, ma anche quelli appartenenti al mondo virtuale rappresentato: ci possono essere personaggi dal carattere zero-dimensionale, mono-dimensionale, bi-dimensionale o tri-dimensionale<sup>298</sup>.

Il carattere zero-dimensionale è quello che contraddistingue la maggior parte dei nemici incontrabili in ogni videogioco, privi di una personalità definita e mossi dal solo obiettivo di fermare il protagonista. Il carattere mono-dimensionale riguarda invece quei personaggi caratterizzati da un solo e continuativo tratto caratteriale o valore fondamentale: si possono trovare vari esempi nei videogiochi degli anni Ottanta, dove eroi come Mario o Dirk sono contraddistinti e mossi dal totalizzante tratto del coraggio. Il carattere bi-dimensionale si riferisce a personaggi definiti da maggiori tratti caratteriali ma tendenti ad alcuni archetipi consolidati, oscillanti in genere tra due poli contrapposti: molte avventure grafiche citate negli anni Novanta possono fungere da esempio, visto che è possibile trovare un personaggio come Indiana Jones, il classico mascalzone dal cuore d'oro. Il

---

<sup>296</sup> *Ivi*, p. 114.

<sup>297</sup> Nello specifico, i due autori, riprendendo gli studi svolti di alcuni antropologi e sociologi sulla natura degli avatar, parlano di "avatar estensione" alludendo alla protesi digitale maschera, mentre di "avatar alter ego" alludendo alla protesi digitale personaggio. Per approfondimenti, consultare: Luca Argenton, Stefano Triberti, *Psicologia dei videogiochi. Come i mondi virtuali influenzano mente e comportamento*, Apogeo, Milano 2013, pp. 28-39.

<sup>298</sup> F. Alinovi, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, Springer, Milano 2011, pp. 240-241.

carattere tri-dimensionale invece è quello più complesso, e riguarda quei personaggi ricchi di sfumature emozionali e dalla personalità più articolata: sono rari gli esempi nel mondo videoludico di tri-dimensionalità caratteriale, ma tra i titoli citati in questo elaborato ci sono vari esempi in *Metal Gear Solid*, *Shenmue*, *Mass Effect*, *Bioshock*, *Grand Theft Auto IV*.

Secondo Papale, che si basa sul modello quadripartito di Alinovi per poi proporre altrettanti legami emotivi sussistenti tra i giocatori e i personaggi, è proprio la complessità soggiacente a un carattere tri-dimensionale che garantisce l'alternanza di particolari stati d'animo nell'utente, e in particolare la compassione (intesa come l'interesse verso la condizione psicologica del personaggio accompagnata dalla volontà di aiutarlo), che si aggiunge alla proiezione, all'identificazione e all'empatia, assegnate parallelamente e prettamente in linea teorica ai caratteri zero, mono, e bi-dimensionali<sup>299</sup>. È infatti importante sottolineare che, per quanto certi simulacri possano avere molte sfaccettature caratteriali, rappresentando altresì delle protesi digitali personaggio, il loro percorso all'interno di una struttura ludica e narrativa passa sempre e comunque dagli input di un utente che deve necessariamente proiettare la sua volontà all'interno del protagonista controllato. Un personaggio dal carattere tri-dimensionale, pur essendo in grado di riflettere e pensare all'interno dell'organigramma narrativo, non è in grado di progredire nelle sue azioni senza gli input dell'utente, poiché rimarrebbe bloccato in un eterno presente, manifestando così la sua imprescindibile natura in quanto corpo vicario. Felix Schröter, in un recente saggio basato su un approccio cognitivo alla delineazione della figura di un simulacro virtuale, sottolinea infatti che la caratterizzazione di un personaggio virtuale si inserisce all'interno di una modalità d'esperienza ricettiva e funzionale riferita al piano narrativo, che comunque non può esimersi dalla presenza di un piano ludico in cui il personaggio diventa un elemento con determinati attributi correlati rapporto tra meccaniche e dinamiche, riferendosi così a una modalità d'esperienza ricettiva e funzionale relativa al piano ludico<sup>300</sup>. Queste due modalità, ovviamente, possono inter-scambiarsi molto, specialmente in quei videogiochi basati su dei piani ludonarrativi in cui i racconti sono strettamente legati alla progressione ludica.

Di conseguenza, sebbene le categorie fin qui esposte possono concretamente rivelarsi utili strumenti per comprendere quale tipologia di personaggio viene controllata dall'utente e in che modo la sua identità viene più o meno alterata, esistono comunque casi che possono oscillare tra più tipologie fin qui esposte come separate.

Tornando a Cage, come affermato nel precedente paragrafo, il tentativo di incutere emozioni particolareggiate negli utenti tramite le vicende di personaggi finemente caratterizzati rappresenta

---

<sup>299</sup> L. Papale, *op. cit.*, pp. 84-107.

<sup>300</sup> Felix Schröter, "My Avatar and Me. Toward a Cognitive Theory of Video game Characters", in B. Perron, Id. (a cura di), *Video Games and the Mind. Essays on Cognition, Affect and Emotions*, McFarlan, Jefferson 2016, pp. 31-52 (versione elettronica).

una costante nei suoi lavori, compreso *Heavy Rain*, i cui personaggi possono essere adesso inquadrati con maggiori strumenti analitici.

### 6.3 *Heavy Rain*: fin dove sei disposto a spingerti per salvare qualcuno che ami?

*Heavy Rain* viene pubblicato il 18 febbraio 2010 come esclusiva Sony sulla Playstation 3. Sei mesi dopo, nel corso della GDC Europe 2010 di Colonia, Cage tiene un lungo discorso in cui si sofferma su molteplici aspetti di questo titolo dal gigantismo produttivo evidente: oltre alla presenza di circa duemila pagine di sceneggiatura, e al coinvolgimento di ottanta attori chiamati a recitare usando un avanzato *motion capture*<sup>301</sup> per quasi sei mesi di riprese, il *designer* francese infatti sottolinea che *Heavy Rain* nasce dall'idea di sperimentare le potenzialità ludonarrative del medium con l'obiettivo di creare un titolo diverso da ogni altro in commercio<sup>302</sup>. Più specificatamente, *Heavy Rain* non vuole presentare all'utente delle sfide da superare tramite la sua abilità o la sua deduzione, ma dei viaggi interiori da compiere con i protagonisti coinvolti in varie vicende basate su temi assai controversi e delicati. In *Heavy Rain* è infatti possibile annotare scene riguardanti il rapimento dei bambini, il suicidio, la dipendenza da sostanze stupefacenti, l'auto-mutilamento e l'abuso sessuale. Cage, non a caso, evidenzia anche il grande rischio legato a un progetto di questa portata, che però registra e continua a registrare dei sorprendenti dati di ricezione da parte di pubblico e critica: seicentomila copie vendute nelle prime due settimane, salite fino a circa 5,3 milioni all'inizio del 2018<sup>303</sup>, un plauso totalizzante da parte della critica specializzata<sup>304</sup> e la ricezione di tre premi BAFTA per la miglior innovazione tecnica, miglior colonna sonora originale e miglior trama. Per inquadrare al meglio il titolo nell'analisi che mi accingo ad affrontare, è adesso necessario svolgere una sintesi della trama, rammentando che, vista la presenza di una storia curvata, l'imminente descrizione si limiterà a enunciare gli aspetti narrativi immutabili sui quali ogni giocatore può compiere costantemente delle scelte in grado di modificare a fondo il proseguimento del racconto ludico, fino a convogliare in uno dei ventitré finali presenti.

---

<sup>301</sup> Sostanziale tecnica di registrazione digitale dei movimenti di persone reali mediante l'applicazione di numerosi ricettori sul corpo, che vengono successivamente trasferite nel videogioco garantendo una gran verosimiglianza tra la riproduzione virtuale e quella originaria.

<sup>302</sup> Spesso la critica ha classificato con eccessiva semplificazione questo titolo come un "film interattivo": tale considerazione però si rivela fuorviante perché *Heavy Rain* vuole essere principalmente un videogioco che, avvalendosi di metodologie produttive, citazioni e convenzioni formali mutate da altri media (tra i quali rientra anche il cinema), contestualizza tutto all'interno della matrice ludonarrativa in grado di enfatizzare la caratterizzante interattività esplicita del medium videoludico.

<sup>303</sup> Matteo Zibbo, "Heavy Rain: vendute più di 5,3 milioni di copie. Ecco i dati relativi al titolo di Quantic Dream.", *Eurogamer.it*, <https://www.eurogamer.it/articles/2018-01-17-news-videogiochi-heavy-rain-vendute-piu-di-5-3-milioni-di-copie> (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>304</sup> Per una panoramica delle recensioni di *Heavy Rain*, consultare l'aggregatore *metacritic* al seguente link: <http://www.metacritic.com/game/playstation-3/heavy-rain> (ultima visita: 22/12/2018).

Ethan è un tranquillo padre di famiglia che trascorre una vita felice insieme a sua moglie Grace e i suoi due figli di nove anni, Jason e Shawn. Un giorno, i quattro si recano in un centro commerciale, ma nella folla Ethan perde di vista Jason che si allontana per recuperare un palloncino: il bambino non si rende conto di essere vicino alla strada, e viene investito da un'auto morendo sul colpo. Distrutto dai sensi di colpa e depresso, Ethan si separa da Grace e va a vivere in uno spoglio appartamento portandosi con sé il piccolo Shawn, anche lui sconvolto per la perdita del fratello. Nel tentativo di recuperare la serenità col figlio rimasto, Ethan lo porta in un parco giochi, ma viene colto da uno strano mancamento e una volta ripresosi capisce che Shawn è sparito. Poco tempo dopo, Ethan riceve una scatola dall'assassino dell'origami, un omicida seriale ricercato per aver rapito e fatto annegare nell'acqua piovana ben otto bambini negli anni precedenti, lasciando degli origami di carta e delle orchidee sui loro cadaveri. Il killer dimostra con un video di aver rapito Shawn, e chiede a Ethan di superare cinque prove per dimostrare l'amore verso il figlio, prima che la pioggia riempia il pozzo in cui Shawn è tenuto prigioniero. Ogni prova superata fornirà alcune lettere dell'indirizzo in cui si trova il bambino. Le sfide si rivelano sempre più ardue per il coraggio e la moralità di Ethan: guidare in contromano su un'autostrada; percorrere a gattoni un cunicolo pieno di pezzi di vetro per arrivare ad attraversare un reticolo di cavi elettrici; tagliarsi un dito della mano; uccidere a sangue freddo uno spacciatore; bere un veleno. Nella vicenda è presente anche il detective privato Scott, un signore colto da frequenti attacchi d'asma che si mette alla ricerca di indizi insieme a Lauren, una delle madri delle vittime. La ricerca dell'assassino dell'origami è lo stesso obiettivo di Norman, un agente speciale dell'FBI, abituato a svolgere le sue indagini utilizzando dei sofisticati occhiali per la realtà virtuale, che però gli provocano delle allucinazioni e la dipendenza da una particolare cocaina. Inoltre, a un certo punto interviene anche Madison, una giornalista che soffre di incubi notturni e prende a cuore la situazione di Ethan, tentando così di aiutarlo nascondendolo alla Polizia, visto che l'uomo viene presto considerato il principale indiziato per il rapimento di Shawn.

L'utente prende il controllo alternativamente di Ethan, Madison, Norman e Scott, arrivando al disvelamento della verità tramite un quadruplice punto di vista su una trama che, come già anticipato, si basa su uno *storytelling* interattivo capace di portare a piena maturazione la nozione coniata qualche anno prima dallo stesso Cage di storia curvata. Quest'ultima rappresenta la base su cui ogni giocatore intraprende il suo personale viaggio insieme ai quattro protagonisti, tenendo sempre in mano lo sviluppo della narrazione veicolata tramite azioni e scelte durante un continuativo piano ludonarrativo. Come evidenzia infatti anche Charles Coutier, uno dei produttori del titolo intervenuto alla GDC di Colonia nel 2010, *Heavy Rain* vuole appunto superare vari concetti generalmente attribuiti al medium videoludico (uno in particolare, l'eliminazione del *game over*, su cui tornerò in seguito), e per perseguire questo obiettivo si avvale primariamente della sua struttura ludonarrativa,

capace di modellarsi in base all'interattività esplicita di ogni singolo utente<sup>305</sup>. Già nel 2009, e quindi prima dell'uscita del titolo, Cage infatti afferma in un'intervista che “*Heavy Rain* significa giocare con una storia quasi in senso fisico, cambiandola, distorcendola, scoprendola, facendola unica [...] il giocatore è in controllo ogni secondo [...] racconta la sua storia attraverso le sue azioni”<sup>306</sup>.

La continuativa interattività esplicita rappresenta infatti una linea guida fondamentale per il *gameplay* di *Heavy Rain*, titolo che del resto non vuole proporre delle tradizionali *cut-scenes* che conducono l'utente a una tipologia d'interattività cognitiva/interpretativa: nel corso della progressione, il giocatore infatti muove i protagonisti camminando nei vari ambienti, facendoli interagire fisicamente con certi oggetti così come dialogicamente con altri personaggi, e ogni istante può richiedere all'improvviso la pressione di un determinato tasto o una sequenza di essi tramite dei QTE nei momenti più concitati. A seconda dei modi con cui l'utente interagisce col sistema e compie determinate scelte, ogni scena può avere moltissime diramazioni differenti, proprio come dimostra Cage prendendo come esempio una situazione in cui il detective Scott si ritrova in un negozio durante una rapina<sup>307</sup>. Osservando la struttura ramificata di questa scena, è possibile notare che ogni possibile diramazione si basa comunque sull'introduzione, ovvero il costante punto fisso da cui ogni giocatore, per mezzo delle sue scelte, può intraprendere un percorso narrativo variabile in grado di convogliare in uno dei quattro finali (Figura 15).

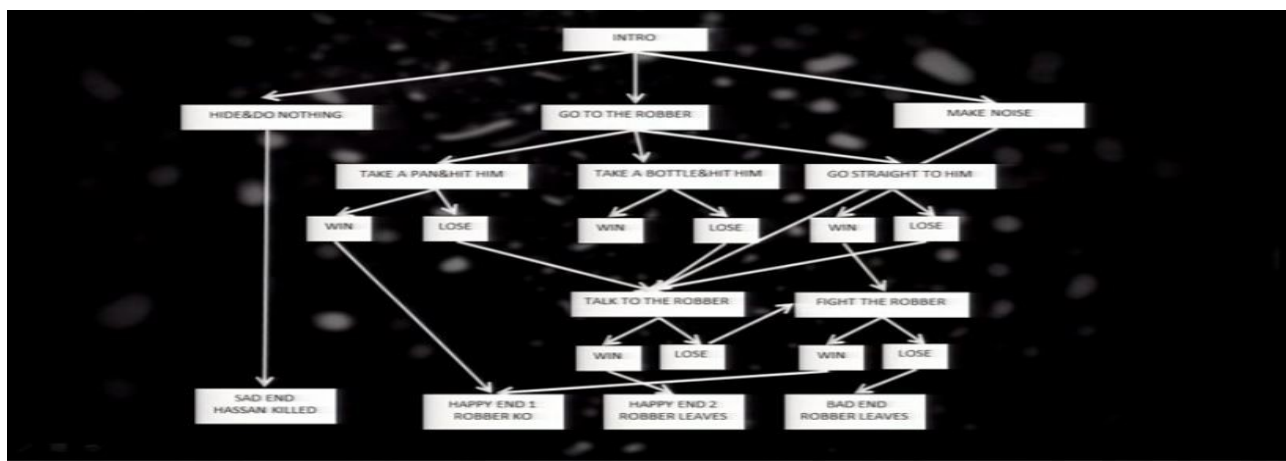


Figura 15. La ramificata struttura alla base del piano ludonarrativo in una scena di *Heavy Rain*, che Cage mostra durante la sua presentazione alla GDC 2011.

<sup>305</sup> Charles Coutier, “Heavy Rain: A Challenging Production”, *Game Developers Conference Europe 2010*, <https://www.gdcvault.com/play/1013674/A-Challenging-Production-Heavy>, min. 04:33-06:28 (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>306</sup> Nick Chester, “Cage: Heavy Rain 'not a videogame anymore in my mind'”, *Destructoid.com*, <https://www.destructoid.com/cage-heavy-rain-not-a-videogame-anymore-in-my-mind--158115.phtml> (traduzione mia, ultima visita: 22/12/2018).

<sup>307</sup> D. Cage, “Creating An Emotional Rollercoaster in Heavy Rain”, *Game Developers Conference 2011*, <https://www.gdcvault.com/play/1014674/Creating-an-Emotional-Rollercoaster-in>, min. 0:43:00-0:51:00 (ultima visita: 22/12/2018).



Le scelte compiute durante tutto l'arco di *Heavy Rain* possono poi portare il titolo a incanalarsi verso uno dei ventitré differenti epiloghi. Ogni scena segue infatti il principio della storia curvata, presentando appunto una variabilità di svolgimenti e conclusioni sulla base di uno o più punti costanti, che si legano organicamente alle strutture delle scene successive fino a sancire l'esistenza di un racconto ludico altamente personalizzabile in base alle scelte e alle azioni durante l'intero titolo. Certe scelte effettuate in una scena, infatti, non hanno soltanto conseguenze all'interno di essa, ma anche nelle successive.

Come evidenzia l'autore in un recente video in cui parla di narrazione videoludica insieme a Yu Suzuki, all'interno di *Heavy Rain* tutte le scene sono state progettate per avere una propria autonomia pur essendo parte di un contesto più grande, e inoltre ognuna di esse, a prescindere dal percorso narrativo intrapreso dall'utente, evidenzia un *cliffhanger* in ogni possibile finale<sup>308</sup>. In tal modo, grazie al totalizzante piano ludonarrativo predisposto, Cage sottolinea di voler sia stimolare ogni utente a proseguire la sua attività, così come quella di stimolare un veloce ritorno nel caso in cui un utente decida di interrompere per poi continuare a giocare in seguito. Si tratta, a conti fatti, di una scrittura serializzata implicita che incoraggia la prosecuzione o comunque la ripresa dell'attività sulla base dei cardini della prassi videoludica teorizzati da Grodal ed esposti nel primo capitolo. Tra questi, come evidenziato in precedenza, c'è anche una caratteristica fondante della serialità narrativa, la ripetizione, incentivata dalla storia curvata di *Heavy Rain* a causa della variabilità della costanza ludonarrativa permeante l'intera produzione, a cui, logicamente, può correlarsi una dilatazione dell'esperienza offerta alla ricerca di tutte le possibili diramazioni e finali esperibili. Pochi giorni prima del lancio sul mercato di *Heavy Rain*, Cage afferma testualmente che:

“ci sono 23 diversi epiloghi nel gioco, ma ciò non significa che siano sempre fissi, perché si può arrivare ai finali tramite percorsi diversi, e ci sono combinazioni di percorsi e conseguenze che offrono ulteriori scelte da effettuare, che a loro volta portano a nuove conseguenze”<sup>309</sup>.

Secondo una stima svolta dall'autore francese qualche mese dopo, il 72% degli acquirenti ha portato a termine almeno una volta *Heavy Rain*, di cui un 30/40% ha ripetuto l'avventura varie volte fino a vederne tutti i possibili finali<sup>310</sup>. Del resto, come sostiene anche Ince, la creazione di una efficace narrazione ramificata nei videogiochi stimola una naturale curiosità negli utenti di ripetere intere

---

<sup>308</sup> Game Informer, “David Cage Talks Storytelling with Ryan Payton and Yu Suzuki”, *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=y8gxwGIDPFs> (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>309</sup> M. Accordi Rickards, G. De Gregori, M. Romanini, *op. cit.*, p. 40.

<sup>310</sup> Antonio Carnevale, “Tecno12 intervista David Cage”, *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=xrtjuBjy00> (ultima visita: 22/12/2018).

scene per vederne tutti i possibili sviluppi, causando di conseguenza un innalzamento globale della longevità<sup>311</sup>.

Il variabile e continuativo percorso ludonarrativo passa, come già detto, attraverso le vicende interconnesse di quattro protagonisti, i cui tratti identitari e caratteriali, come affermato da Cage, si basano inizialmente su determinati archetipi per poi essere approfonditi e in parte stravolti grazie a vari momenti che si incentrano sulla loro vita privata e sui loro pensieri<sup>312</sup>. Nel corso di un'analisi sulle narrazioni ramificate, Lebowitz e Klug sottolineano infatti che i videogiochi basati su simili strutture non dovrebbero presentare soltanto momenti in cui le scelte degli utenti hanno una fondamentale importanza per il prosieguo del racconto ludico, ma anche altre circostanze in cui le scelte si limitano a delle modifiche minime o quasi intangibili nell'organigramma ludonarrativo totalizzante. I due studiosi infatti suddividono le possibili ramificazioni tra minime, moderate o maggiori a seconda della portata di cambiamento che ogni scelta può avere sulla prosecuzione del racconto ludico, sottolineando che un videogioco basato su una simile struttura debba cercare di alternare tutte e tre le tipologie, visto che anche le ramificazioni minime, per quanto possano apparire come scelte di futile importanza, in realtà possono rappresentare delle importanti opportunità per conoscere meglio i personaggi<sup>313</sup>.

In *Heavy Rain* è possibile annotare vari momenti in cui i quattro personaggi sono chiamati a svolgere azioni riconducibili alla vita tradizionale, accanto ad altri momenti che sottolineano le loro debolezze. Nella prima scena in cui l'utente prende il controllo di Ethan, per esempio, deve premere dei tasti con il giusto tempismo per lavarsi i denti, radersi, e poi apparecchiare la tavola in vista del compleanno di Jason, mentre in altre circostanze deve tenerlo sotto controllo durante delle allucinazioni. Tramite Norman, l'utente si ritrova a giocare con una pallina virtuale in attesa di un colloquio, e in altri casi deve gestire con attenzione la sua dipendenza dalla droga. Controllando Scott, c'è una scena in cui è necessario preparare delle uova al tegamino per Lauren, mentre in un'altra circostanza è necessario aiutarlo con i suoi attacchi d'asma. Nella prima scena in cui l'utente controlla Madison, è chiamato a farla spogliare per una doccia calda, ascoltare dei messaggi vocali e andare a dormire, per poi affrontare le sue paure durante i suoi incubi notturni. Fallire in queste circostanze non cambia la vita ai protagonisti, ma si tratta comunque di inserti che approfondiscono i loro tratti caratteriali e le loro paure interiori, enfatizzando quindi il loro realismo emotivo, altro tratto rilevante anche della serialità narrativa come visto nel primo capitolo di questo elaborato, incentivato in *Heavy Rain* dalla possibilità costante di sentire i pensieri dei protagonisti mediante la pressione di un tasto.

---

<sup>311</sup> S. Ince, *op. cit.*, p. 20.

<sup>312</sup> D. Cage, "How Far Are You Prepared To Go To Make Heavy Rain?", *Game Developers Conference Europe 2010*, <https://www.gdcvault.com/play/1013660/Heavy-Rain-How-Far-Are>, min. 0:16:20-0:18:40 (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>313</sup> C. Klug, J. Lebowitz, *op. cit.*, pp. 185-187 (versione elettronica).

Cage afferma infatti che chiedere all'utente di compiere gesti comuni insieme ai personaggi controllati rafforza il loro reciproco legame empatico, in tal caso fortificato anche dalla possibilità di entrare in contatto mentale con loro, che serve all'utente per conoscerli ancora meglio e avere, eventualmente, delle suggestioni su come affrontare determinate situazioni sulla base delle loro considerazioni<sup>314</sup>. Il rapporto tra i protagonisti e l'utente è consolidato anche da un punto di vista fisico grazie a un'interfaccia contestuale che vuole superare il tradizionale concetto di meccanica videoludica. Infatti, a differenza di ciò che accade nella quasi totalità dei videogiochi, in *Heavy Rain* ogni tasto ha una funzione diversa sulla base della situazione ambientale ed emotiva che sta vivendo il personaggio controllato, e quei frangenti più provanti da affrontare per i protagonisti richiedono un pedissequo sforzo maggiore da parte dell'utente nella pressione di determinati tasti. Ne è un esempio emblematico un momento in cui Norman, quando sta per arrestare un malvivente, ha una crisi di astinenza dalla sua droga, e la sua situazione psicofisica diventa subito critica. Norman deve fare un grande sforzo per recuperare la droga dalle tasche e rimanere concentrato sul malvivente, e questa difficoltà è percepita anche dall'utente, che per recuperare la droga e reggere la pistola alzata deve premere e mantenere in successione molti tasti contemporaneamente con una inevitabile grande difficoltà (Figura 16).



Figura 16. Il momento in cui Norman ha una crisi di astinenza dalla sua cocaina preferita durante l'arresto di un malvivente: la difficoltà mentale ed emotiva del personaggio è coadiuvata dall'offuscamento dell'immagine e da una complessa serie di tasti da mantenere premuti per vari secondi.

Più è scomoda e difficile la situazione psicofisica di un personaggio, più è complessa la successione di tasti da premere per l'utente. L'interfaccia viene dunque costantemente veicolata sulla base

<sup>314</sup> D. Cage, *op. cit.* 2010, min. 0:18:41-0:20:45.

dell'ambiente e della condizione interiore del protagonista controllato, sottolineato da una maggiore semplicità o complessità nello svolgere determinati QTE a seconda del suo stato d'animo. Infatti, se i personaggi si ritrovano in situazioni calme, i tasti restano ben visibili a schermo e non hanno limiti temporali con cui essere premuti; viceversa, se invece si ritrovano in situazioni concitate, anche la sequenza di QTE viene visualizzata più velocemente a schermo, e ogni tasto dev'essere premuto nel giro di pochi secondi; in altri casi, per esempio in situazioni tese, i tasti segnati a schermo hanno un forte sfarfallio, rendendone difficile la visione e cercando così di indurre una certa tensione anche nell'utente (Figura 17).



Figura 17. L'agitazione di Ethan durante la prima prova a cui l'assassino dell'origami lo sottopone è coadiuvata dalla presenza di vari tasti che, se premuti, porteranno l'utente a sentire i pensieri del personaggio su ogni possibile alternativa.

Come sottoscrivono accuratamente Bizzocchi e Michael Nixon in un saggio dedicato al ruolo dell'interfaccia in *Heavy Rain*, questa particolare integrazione contestuale del sistema di controllo, seguendo l'andamento narrativo, veicolato a sua volta dalle azioni dei personaggi per mezzo delle interazioni dell'utente, diventa uno strumento importante per enfatizzare il legame identificativo tra l'utente e ogni personaggio<sup>315</sup>. Grazie a questa particolare interfaccia, un singolo input può donare come risultante molteplici output sulla base di ogni specifica circostanza, quindi la variabilità della costanza trova un corrispettivo anche nel sistema di controllo, poiché, come scritto poco sopra, ogni tasto non ha una funzione costante per tutto l'arco ludonarrativo, bensì una funzione variabile in base alla situazione ambientale ed emozionale che si trova ad affrontare ciascun protagonista.

<sup>315</sup> J. Bizzocchi, M. Nixon, "Press X for Meaning: Interaction. Leads to Identification in Heavy Rain Digra 1", in *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*, [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper\\_157.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_157.pdf) (ultima visita: 22/12/2018).

Ethan, Madison, Norman e Scott possono essere dunque considerati come protesi digitali personaggio dal carattere tri-dimensionale, visto che l'utente ha la concreta possibilità di conoscere e percepire tutte le loro emozioni, pensieri compresi. Del resto, lo stesso Cage sostiene di avere poca simpatia per quelle considerabili come protesi maschera, visto che a suo giudizio la caratterizzazione a monte di un personaggio resta un elemento imprescindibile per causare un incisivo legame empatico col giocatore<sup>316</sup>. Non è infatti un caso se nelle prime fasi di *Heavy Rain* è possibile rintracciare quelle che Lebowitz e Klug etichetterebbero come delle minori ramificazioni con degli effetti solo sul prosieguo della scena in cui avvengono, mentre nel corso della progressione è possibile rintracciare un ammontare di ramificazioni sempre più importanti, in cui ogni scelta spesso coincide con un dilemma che può avere delle conseguenze non soltanto all'interno della scena in cui avviene, ma anche a lungo termine. La caratteristica seriale della dilatazione quindi non riguarda solo la potenziale longevità del titolo, rafforzata come già scritto da una storia curvata che per essere conosciuta a 360 gradi necessita molte ripetizioni, ma anche dalla distanza temporale che divide certe scelte importanti e le loro conseguenze: quest'ultime non sempre sono visibili nell'immediato, bensì sono dilatate sia nel corso dell'*event time* sia nel corso del *play time*. Il rapporto tra scelte e conseguenze rappresenta infatti un'altra direttiva fondamentale per la realizzazione di *Heavy Rain* che Cage enfatizza alla GDC del 2011, sottolineando che a suo giudizio è necessario superare la classica dicotomia tra bene e male nei videogiochi, mettendo in risalto il tono chiaroscurale della vita di ogni personaggio mediante situazioni delicate in cui l'utente deve compiere decisioni complesse, senza essere premiato o penalizzato dal sistema<sup>317</sup>.

Con quest'ultima affermazione, Cage evidenzia la sua vicinanza al *design* etico di tipo aperto delineato da Sicart, emblematicamente implementato in *Heavy Rain*: tutti i personaggi infatti si trovano spesso di fronte a situazioni che mettono a dura prova la loro morale e la loro incolumità, enfatizzata dal fatto che in questo titolo non esiste il *game over*, in quanto la totalizzante storia curvata consente al racconto di proseguire anche se uno o più personaggi dovessero perire a causa degli errori dell'utente. La ridefinizione del tradizionale concetto di morte videoludica rappresenta un altro paradigma che *Heavy Rain* vuole perseguire, cercando dunque di caricarla di quella portata definitiva che la contraddistingue nella realtà quotidiana grazie a un sistema di salvataggio automatico, il quale non permette all'utente di tornare indietro per riparare all'eventuale dipartita di un protagonista. Questa caratteristica non solo enfatizza il tasso affettivo tra ogni personaggio e il giocatore, visto che porta quest'ultimo a ponderare con attenzione ogni scelta difficile che può mettere in serio pericolo i protagonisti, ma diventa anche una proprietà rilevante con cui viene veicolato il *gameplay* etico

<sup>316</sup> D. Cage, *op. cit.* 2011, min. 0:26:23-0:29:50.

<sup>317</sup> *Ivi*, min. 0:38:18-0:41:20.

durante le vicende di tutti e quattro i personaggi principali, vicende in grado di mettere spesso in luce dei problemi malvagi.

È soprattutto osservando il percorso di Ethan che è possibile trovare una incisiva implementazione di tali problematiche: come anticipato, il padre affronta dei dilemmi durante ogni prova che l'assassino gli chiede di svolgere per dimostrare l'amore verso il figlio. Fin dalla prima prova, quando gli viene chiesto di guidare in contromano su un'autostrada, l'utente chiaramente percepisce il rischio, ma al contempo sa che una negazione di questa prova potrebbe portare alla morte il piccolo Shawn; ascoltare i pensieri di Ethan in questa situazione rafforza i dubbi, visto che, da un lato, è possibile sentire il suo istinto coraggioso spinto dall'amore verso il figlio che vorrebbe entrare nell'autostrada, mentre dall'altro lato, è possibile ascoltare il suo razziocinio che continua a ripetere che dev'esserci un altro modo per salvare il figlio. È importante sottolineare che Ethan, in questo caso così come in tutte le prove successive, non compie mai delle scelte autonomamente nonostante il suo carattere tri-dimensionale; ogni decisione finale resta sempre in mano dell'utente, ovvero il principale motore in grado di condurre il racconto ludico a diverse ramificazioni. La difficoltà nella scelta sulla prima prova è logicamente rafforzata dall'impossibilità di tornare indietro, sia per il padre quanto per l'utente. Quest'ultimo sa che decidere di affrontare o meno le prove avrà delle conseguenze sul destino del figlio, ed è proprio a causa dell'affetto nei confronti di Shawn, basato sul principio esposto nel paragrafo 4.4 da parte di Adams, che ogni prova diventa molto complessa da affrontare.

I dilemmi morali aumentano in particolar modo nella quarta prova, dove l'assassino dell'origami chiede a Ethan di uccidere a sangue freddo uno spacciatore che si rivela essere un padre di due bambine; l'uomo chiede pietà proprio all'interno della cameretta delle piccole, e in quel momento l'utente può percepire tutti i dubbi aleggianti nella mente di Ethan: vale la pena uccidere uno spacciatore che comunque è un padre di due bambine per salvare il proprio figlio? Questa scena diventa il manifesto di Cage contro la semplicità con cui spesso i videogiochi stimolano gli utenti a uccidere molti nemici dal carattere zero-dimensionale senza chiedersi quale sia la loro condizione personale, e si inserisce nella ridefinizione della portata della morte che caratterizza a fondo *Heavy Rain*. In tal caso, non esiste una scelta oggettivamente giusta o sbagliata secondo un'etica normativa alla base, visto che del resto il titolo non vuole decodificare un'etica a monte diversa rispetto a quella reale. Come già affermato, *Heavy Rain* vuole enfatizzare il tono chiaroscurale che affligge molte scelte nella vita di ogni persona, e ogni considerazione conclusiva, in questa scena così come in tutte le altre, sta nella mente e nelle mani dell'utente, libero di calare totalmente la sua morale all'interno di quella di un personaggio che, nonostante la sua tri-dimensionalità caratteriale, non può ovviamente decidere da solo come comportarsi.

Le prove che Ethan deve affrontare diventano così i contenitori in cui si inseriscono i problemi malvagi all'interno di *Heavy Rain*, visto che ognuna di esse si basa su circostanze diverse (in quanto chiedono a Ethan di compiere pericolose azioni diversificate), ha delle conseguenze dilatate nel tempo (in quanto soltanto la somma delle prove superate potrà consentire di rintracciare l'esatto indirizzo in cui Shawn è tenuto prigioniero), non ha delle chiare soluzioni giudicabili a monte come benigne o maligne (come dimostra per l'appunto la quarta prova), e una volta affrontate/non affrontate è impossibile tornare indietro (visto il salvataggio automatico). Per rintracciare l'altra caratteristica attinente ai problemi malvagi, quella inerente all'improvvisa comparsa di situazioni delicate, è possibile evidenziare vari esempi nelle vicende degli altri protagonisti.

Durante la ricerca dell'assassino, all'interno di una delle possibili ramificazioni, Norman e il suo burbero collega Carter Blake possono arrivare ad arrestare e condurre Ethan in centrale per un interrogatorio. Una volta all'interno, Norman ha la possibilità di aiutare a fuggire Ethan dalla centrale per permettergli di continuare la ricerca del figlio, col rischio però che tale azione possa compromettere il suo futuro nell'FBI, e col dubbio sull'identità dell'assassino dell'origami. Lo stesso Ethan confessa all'agente di dubitare della propria sanità mentale e inizia ad avere il presentimento che una parte della sua personalità lo abbia condotto a rapire Shawn per provare a sé stesso l'amore verso un figlio dopo la tragedia avvenuta in precedenza con Jason. In tal caso, la possibilità di liberare Ethan avviene all'improvviso, e Norman per mezzo dell'utente deve decidere in fretta cosa fare.

Simili situazioni accadono anche controllando Madison, quando deve decidere se fidarsi di un dottore enigmatico o se continuare ad aiutare Ethan quando viene improvvisamente braccato dalla Polizia, nonostante il padre continui a manifestare anche alla donna il presentimento di essere senza rendersene esplicitamente conto il rapitore del figlio.

Medesima la situazione prima accennata in cui il detective privato Scott si trova all'improvviso nel mezzo di una rapina in un negozio, e deve decidere in fretta se nascondersi, spaventare il rapinatore per farlo fuggire oppure parlarci cercando di convincerlo ad abbassare l'arma. Questo è uno dei vari momenti che conduce l'utente alla presa di coscienza di avere il controllo di un personaggio all'apparenza mosso da sani principi, come per esempio quando fa di tutto per salvare la vita di una delle madri delle vittime che tenta il suicidio nel momento in cui l'uomo si reca da lei per ricercare testimonianze. In realtà, Scott sta facendo l'esatto opposto, ovvero recuperare le prove che si è lasciato dietro in anni di omicidi: è lui infatti l'assassino dell'origami, divenuto tale dopo un trauma subito da bambino, quando il padre ubriaco si era rifiutato di aiutare il fratellino rimasto incastrato in un torrente pieno d'acqua. L'obiettivo di Scott è infatti quello di avere la dimostrazione che al mondo esiste un padre disposto a sacrificare la sua incolumità per salvare il proprio figlio, ed è nel momento in cui

Ethan si getta in strada per tentare invano di salvare Jason dalla morte che il falso detective inquadra il suo prossimo bersaglio<sup>318</sup>.

Nonostante la presenza di un *design* etico di tipo aperto, questa rivelazione causa una incisiva frizione cognitiva nell'utente, vista la presa di coscienza di aver aiutato un assassino a nascondere progressivamente le proprie tracce, enfatizzata dal fatto che nell'ultimo momento in cui è possibile controllare Scott, l'utente non può far altro che bruciare ogni prova per proseguire. Inoltre, tale colpo di scena permette di includere con maggiori dettagli *Heavy Rain* all'interno dei canoni della serialità implicita: oltre alla pluralità di personaggi dalla caratterizzazione tri-dimensionale che si muovono su plurime linee narrative interconnesse, è infatti possibile individuare una molteplicità conflittuale paragonabile all'opposizione quadrangolare delle narrazioni seriali. Infatti, nel corso della progressione, Ethan, Madison, Norman e Scott si muovono apparentemente con il medesimo obiettivo (fermare il killer e salvare Shawn), trovandosi spesso in conflitto tra loro (Norman che appunto può arrivare ad arrestare Ethan; Madison che può arrivare a difendere Ethan dall'arresto), mentre è soltanto poco prima del finale, quando vengono rivelati i motivi soggiacenti alle azioni di Scott, che quest'ultimo diventa il principale personaggio che si muove in controtendenza agli altri tre, portati solo a quel punto all'unione delle forze. Se i quattro protagonisti arrivano sani e salvi alla resa dei conti nei pressi del garage in cui è rinchiuso il bambino, Norman si scontra con Shelby, mentre nel frattempo Ethan tenta di rianimare Shawn e Madison cerca di distrarre le forze di Polizia appostate all'esterno con la convinzione che Ethan sia l'assassino. Come già anticipato, la varietà potenziale con cui questa scena può iniziare, svilupparsi e concludersi è assai vasta, fino a convogliare in uno dei ventitré possibili epiloghi.

Tra i vari tratti attinenti alla serialità narrativa che *Heavy Rain* tocca implicitamente, non ho ancora parlato del *worldbuilding*. Cage rifiuta l'idea di voler creare una ragnatela transmediale sulla base di ogni sua creazione, che deve partire ogni volta da zero. "Creare nuove idee è il mio mestiere! È ciò per cui vivo. È difficile per me essere creativo lavorando sempre sugli stessi personaggi e mondi [...] Il valore del mio studio si basa sull'innovazione e le nuove idee"<sup>319</sup>, afferma Cage, evidenziando dunque la sua lontananza rispetto al concetto di *worldbuilding* per come viene concepito da Jenkins, ovvero la costruzione di un mondo di finzione che si presta a essere espanso attraverso altri media. A riprova di ciò, come Cage sostiene in una video intervista svolta alla fine del 2010, la pianificazione di un eventuale seguito sul medesimo settore d'intrattenimento rappresenterebbe un'operazione forzata visto che *Heavy Rain*, nonostante le varie ramificazioni possibili, racconta sempre una storia

---

<sup>318</sup> Nonostante Scott si renda ben conto di ciò che sta facendo, l'ascolto dei suoi pensieri non arriva mai a suggerire all'utente la supposizione di essere al controllo dell'assassino, bensì enfatizza la porzione benigna della sua personalità.

<sup>319</sup> M. Accordi Rickards, G. De Gregori, M. Romanini, *op. cit.*, pp. 29-30.



con un inizio, degli sviluppi e dei finali completamente esperibili nel titolo per come è stato rilasciato<sup>320</sup>.

Ciò nonostante, la declinazione di *worldbuilding* può essere ricontestualizzata semanticamente in *Heavy Rain* utilizzando una chiave di lettura più implicita ma facente pur sempre riferimento alla nozione coniata da Jenkins: a prescindere dalla potenziale ed eventualmente ricercata espandibilità su altri settori, il mondo costruito dev'essere metaforicamente vivo e dotato di una sua identità, al pari di ciò che si potrebbe ricercare in un personaggio. In *Heavy Rain*, parlare di *worldbuilding* non significa tanto osservare la costruzione di un complesso universo di finzione pronto a essere espanso su altri media, ma la costruzione di un ambiente con una sua precisa identità funzionale al proseguimento del racconto ludico, e nello specifico di un particolare elemento atmosferico, la pioggia. Come infatti afferma il direttore artistico Christophe Brusseaux durante la GDC del 2011, la pioggia non è soltanto un elemento ambientale, ma può essere considerata come un personaggio a sé stante<sup>321</sup>. È dello stesso punto di vista anche lo stesso Cage: “la pioggia è un personaggio con differenti stati d'animo. Può essere silenziosa, lenta e pacifica, o può essere violenta e aggressiva [...] in *Heavy Rain*, la pioggia ha un ruolo, non è solo un elemento sullo sfondo”<sup>322</sup>. Infatti, non è tanto Scott a uccidere direttamente le sue vittime, ma proprio la pioggia battente che ogni volta riempie i cunicoli in cui l'assassino rinchiude i bambini nell'attesa che i padri tentino di superare le varie prove. Scott, comportandosi così, ricostruisce il trauma della situazione che ha vissuto tanti anni prima da bambino, quando il fratello in pericolo a causa dell'acqua alta necessitava dell'aiuto del padre, nel suo caso mai avvenuto. La condizione meteorologica all'interno dell'innominata città in cui si svolgono le vicende dei quattro protagonisti riflette inoltre il loro stato d'animo: capita così che all'inizio, quando Ethan vive felicemente con la sua famiglia, un Sole abbagliante invade la lussuosa casa, mentre nel prosieguo delle vicende, e in particolare dopo la morte di Jason, c'è l'onnipresente pioggia che riflette l'angoscia di Ethan così come quella degli altri personaggi, alle prese con le loro difficoltà personali. Il ticchettio della pioggia scandisce metaforicamente come un orologio lo scorrere dell'*event time*, diventando dunque il motore del racconto ludico con cui l'utente e i personaggi devono scontrarsi, seppur indirettamente.

---

<sup>320</sup>4news, “Heavy Rain the origami killer intervista esclusiva a David Cage”, *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=-gajL9I3MYI>, min. 4:12-4:58 (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>321</sup> Christophe Brusseaux, “Behind Heavy Rain: How Art Was Used to Create a Unique Cinematic Experience”, *Game Developers Conference 2011*, <https://www.gdcvault.com/play/1024730/How-Art-Was-Used-to>, min. 0:45:30-0:48:15 (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>322</sup> D. Cage, “Heavy rain Postmortem”, *Gamespy.com*, <http://ps3.gamespy.com/playstation-3/quantic-dream-project/1078899p2.html> (traduzione mia, ultima visita: 22/12/2018).

#### 6.4 Riassumendo: *Heavy Rain*

La ricerca di una totale commistione tra piano ludico e piano narrativo è la base su cui Cage realizza *Heavy Rain*, articolato in un continuativo piano ludonarrativo che sancisce un incisivo passo in avanti per il genere delle avventure grafiche così come per lo *storytelling* interattivo. Nello specifico, la costanza di alcuni passaggi narrativi diventa il terreno fertile per la delineazione di una sconfinata variabilità ludonarrativa sancita dalle scelte degli utenti, chiamati spesso a confrontarsi con i plurimi percorsi interconnessi di quattro protesi personaggio dal carattere tri-dimensionale, che a tratti si trovano in conflitto tra loro, manifestando così un'opposizione quadrangolare, evidente dopo un percorso che enfatizza tutti gli aspetti cardinali dei problemi malvagi. La struttura ludonarrativa enfatizza la ripetizione dell'intera avventura, incentivando dunque la dilatazione, che trova un corrispettivo formale anche all'interno del racconto ludico, nello specifico in tutti quei momenti in cui la distanza temporale che sussiste tra una scelta e la sua conseguenza non è immediata. Anche il mondo intorno ai personaggi, seppur non predisposto a espansioni su altri media, diventa uno dei metaforici personaggi della vicenda con una precisa identità, che in tal caso rappresenta l'antagonista indiretto di tutti i protagonisti controllati dall'utente.

*Heavy Rain* è dunque un titolo che rappresenta un corollario di vari aspetti enunciati nei cinque capitoli precedenti di questo elaborato, manifestando che l'evoluzione del medium a ridosso degli anni Dieci sottoscrive la grande importanza dei contenuti narrativi veicolati tramite il controllo di protesi personaggio dal carattere tri-dimensionale. Come evidenziano Lebowitz e Klug in un sondaggio svolto nel 2011, i due aspetti fondamentali che guidano l'acquisto da parte degli utenti sono proprio rappresentati dal reparto narrativo e dai personaggi al suo interno<sup>323</sup>. Sarà proprio su queste basi e sull'operato di Cage, considerato come diretta fonte d'ispirazione, che Telltale Games muoverà i suoi passi più importanti, arrivando poi a sancire, come argomenterò nel prossimo capitolo, un esempio emblematico per la serialità videoludica esplicita grazie alle varie stagioni di *The Walking Dead*, che si basano anch'esse su uno *storytelling* interattivo e sulla presenza di vari dilemmi morali perpetrati tramite diversi personaggi.

---

<sup>323</sup> C. Klug, J. Lebowitz, *op. cit.*, p. 279 (versione elettronica).

## CAPITOLO 7 – TELLTALE GAMES E IL CASO DI THE WALKING DEAD

### 7.1 L'avvento della serialità videoludica esplicita

Giugno 2004. A San Rafael, in una piccola stanza, Kevin Bruner, Dan Connors e Troy Molander, ex dipendenti della LucasArts, decidono di mettersi in proprio per fondare una società di produzione e distribuzione autonoma nel settore videoludico, ovvero la pluricitata Telltale Games. Fin dall'inizio, come Connors afferma in un'intervista, la società nasce con l'intento di sviluppare videogiochi suddivisi in episodi distribuiti a cadenza periodica in formato digitale, cercando dunque di sancire anche nell'industria videoludica una prassi seriale in grado di coinvolgere i processi produttivi, distributivi e di conseguenza fruitivi nell'ottica degli utenti<sup>324</sup>. Nonostante l'attualissimo clima rovente dovuto alla chiusura annunciata il 21 settembre 2018 e accennata nell'introduzione, l'importanza di Telltale Games per la storia dei videogiochi così come per questo elaborato resta fondamentale: a prescindere da quelle che saranno le verità ufficiali relative al fallimento, l'azienda californiana nell'arco dei suoi 14 anni di attività ha infatti avuto un ruolo importantissimo per la sperimentazione delle potenzialità della narrazione interattiva all'interno della serialità videoludica esplicita, sfruttando le possibilità offerte dalla distribuzione digitale.

Come visto nel quinto capitolo, nel nuovo millennio l'avvento del reparto online permette infatti di intraprendere nuove vie per sviluppare e distribuire i titoli rispetto al passato meno recente, in cui, salvo rari casi, i videogiochi venivano sviluppati e poi commercializzati in apposite catene di vendita fisiche.

Come sottolineano Jaakko Stenros e Olli Sotamaa, nell'ultimo ventennio è infatti ravvisabile un cambiamento nella concezione prettamente economica di ogni videogioco, non più tanto considerabile come un prodotto, ovvero un elemento creato e poi fruito per come viene originalmente concepito, bensì come un servizio, ovvero un elemento creato e poi costantemente aggiornato nel corso del tempo tramite nuovi contenuti<sup>325</sup>. Ciò accade sia nel caso in cui un videogioco riceve dei DLC, rendendolo così accostabile a un titolo seriale come illustrato nel quinto capitolo, oppure quando riceve delle *patch* correttive che limano alcuni problemi sfuggiti agli occhi dei tester prima della pubblicazione. Nel secondo caso, è necessaria una costante attenzione da parte degli sviluppatori a quelli che sono i *feedback* degli utenti, i quali possono segnalare, tramite appositi forum, alcuni

---

<sup>324</sup> Tom Kim, "Q&A: Telltale's Connors On Episodic Gaming's Future", *Gamasutra.com*, [https://www.gamasutra.com/view/news/104407/QA\\_Telltales\\_Connors\\_On\\_Episodic\\_Gamings\\_Future.php](https://www.gamasutra.com/view/news/104407/QA_Telltales_Connors_On_Episodic_Gamings_Future.php) (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>325</sup> Olli Sotamaa, Jaakko Stenros, "Commoditization of Helping Players Play: Rise of the Service Paradigm", in *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009*, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.24201.pdf> (ultima visita: 22/12/2018).

problemi o errori, stimolando quindi gli sviluppatori a tornare su un lavoro in teoria già concluso per migliorarlo. Come esporrò a breve, l'attenzione alle opinioni degli utenti è un elemento assai fondamentale nella prassi operativa di Telltale Games, non solo per la sistemazione di eventuali problemi sfuggiti, ma anche e soprattutto per indirizzare il proseguimento dello sviluppo nei videogiochi a episodi.

Prima di entrare nel dettaglio della loro prassi seriale, occorre sottolineare che, sebbene Telltale Games pensasse già in prospettiva a sviluppare dei videogiochi a episodi, il loro titolo di debutto datato 2005 non ha una struttura esplicitamente episodica: *Telltale Texas Hold'em* viene infatti rilasciato all'interno del sito Web originalmente creato dalla compagnia per testare la distribuzione digitale, e nonostante sia all'apparenza incentrato sul poker, rivela una particolare delineazione caratteriale dei quattro personaggi giocatori, intenti a ingannarsi tra loro per accaparrarsi il premio finale. Il giorno dopo l'uscita del videogioco, con una frase all'apparenza avveniristica, Connors afferma ottimista che "Telltale Games si concentra su grandi personaggi e storie [...] tutto il lavoro che stiamo facendo adesso sui personaggi porterà sicuramente benefici alla qualità dei nostri videogiochi d'avventura"<sup>326</sup>. Considerato il loro continuativo focus su personaggi attentamente caratterizzati all'interno di avventure spesso in grado di modificarsi sensibilmente sulla base delle scelte morali degli utenti, la frase sopra citata troverà corrispettivi con la realtà, come dimostrerò con il caso di studio inerente alla loro serie videoludica più longeva e premiata, ovvero quella di *The Walking Dead*.

Sempre nel 2005, Telltale Games pubblica sul suo sito *Bone*, ovvero la loro prima avventura grafica e il loro primo esponente di una lunga schiera di videogiochi basati su licenze preesistenti: in tal caso la focalizzazione è sugli eventi rappresentati nel fumetto ideato da Jeff Smith, inseriti all'interno di meccaniche e dinamiche tradizionali dei videogiochi sviluppati da LucasArts negli anni Novanta.

La vicinanza verso l'irriverenza e la comicità caratterizzante LucasArts diventa ancora più evidente l'anno seguente, ovvero nel 2006, quando Telltale Games riporta in auge il poliziotto-cane Sam e il suo fido assistente-coniglio Max creando il goliardico *Sam e Max: Season One*, che rappresenta il primo videogioco esplicitamente seriale sviluppato dalla compagnia. Il titolo viene infatti pubblicato in sei episodi distinti, rilasciati in formato digitale a cadenza mensile a partire dall'ottobre 2006 per poi concludersi ad aprile 2007. A partire da questo videogioco episodico è possibile annotare una prassi produttiva caratterizzante di Telltale Games, che richiama esplicitamente una delle caratteristiche storiche attinenti alla serialità narrativa, ovvero il *work in progress*. Già all'interno di un'intervista rilasciata nel 2006, Connors evidenzia quanto sia importante ascoltare gli utenti per

---

<sup>326</sup> Jake, "Telltale & AG open shop, bank on character", *Mixnmojo.com*, <https://mixnmojo.com/news/Telltale-and-AG-open-shop-bank-on-character> (traduzione mia, ultima visita: 22/12/2018).

capire cosa vogliono, in modo da sviluppare i progetti lungo la stessa direzione<sup>327</sup>. L'anno successivo, alla GDC del 2007, poco prima della conclusione della prima stagione di Sam e Max, il direttore della produzione Dave Grossman parla specificatamente del lavoro continuativo e dell'ascolto verso gli utenti: un videogioco a episodi infatti non è da intendersi come un unico titolo sviluppato e poi in seguito suddiviso in più parti rilasciate a cadenza periodica, bensì un progetto formato da più parti create simultaneamente che vogliono essere sia unitarie che legate le une con le altre, cercando al contempo di accontentare le richieste degli utenti<sup>328</sup>. Per chiarire questo concetto, alla GDC del 2008, Grossman torna sull'argomento utilizzando una metafora utile per quanto grossolana, ovvero quella del sandwich: secondo il direttore di produzione, infatti, ogni mese è preferibile assaggiare un piccolo sandwich con un ripieno diverso invece di assaggiare un solo sandwich gigantesco suddiviso in più parti. In entrambi i casi, sono pur sempre presenti dei sandwich, ma mentre nel primo ci sono cinque ripieni diversificati, nel secondo c'è un unico ripieno. Metafore culinarie a parte, Grossman vuole enfatizzare che ogni episodio necessita di diversificare alcuni elementi all'interno di una matrice accomunante, riferendosi in tal caso alla variabilità della costanza seriale<sup>329</sup>. Questa varietà può essere perseguita anche per la presenza di un processo creativo in costante corso d'opera, visto che, secondo il *design* episodico stabilito da Telltale Games, lo sviluppo inizia col primo episodio, a cui si affianca, dopo una breve percentuale di completamento, la creazione del secondo episodio, e così via, per poi arrivare a una situazione in cui tutti gli episodi sono contemporaneamente in fase di sviluppo, seppur a livelli di completamento differenti. Quindi, nel momento in cui il primo episodio è vicino all'essere ultimato, la creazione di tutti gli altri rimane a una percentuale più bassa, e questa prassi consente alla compagnia californiana di incamerare le opinioni della critica e del pubblico fin dal rilascio del primo episodio, in modo tale da apportare, eventualmente, delle variazioni ludiche e/o narrative agli episodi successivi sulla base delle opinioni e recensioni<sup>330</sup>.

La prima stagione di Sam e Max offre un concreto esempio di questo processo, visto che il rilascio del primo episodio viene accolto con titubanza dalla critica e dal pubblico, per poi incontrare un progressivo incremento di entusiasmo col procedere degli episodi e in particolar modo dal quarto, che fa tesoro di alcuni consigli ricevuti evidenziando delle modifiche di rilievo alle dinamiche relative alle fasi d'azione.

---

<sup>327</sup> Frank Cifaldi, "Telltale, GameTap Talk Episodic Content, Digital Distribution", *Gamasutra.com*, [https://www.gamasutra.com/view/news/101234/Telltale\\_GameTap\\_Talk\\_Episodic\\_Content\\_Digital\\_Distribution.php](https://www.gamasutra.com/view/news/101234/Telltale_GameTap_Talk_Episodic_Content_Digital_Distribution.php) (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>328</sup> Kevin Bruner, Dave Grossman, "Episodic Gaming for Indies", *Game Developers Conference 2007*, <https://www.gdcvault.com/play/1014830/Episodic-Gaming-For>, min. 08:45-15:25. (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>329</sup> D. Grossman, "The Sandwich of the Month Club: Writing and Designing Successful Episodic Games", *Game Developers Conference Austin 2008*, <https://www.gdcvault.com/play/145/The-Sandwich-of-the-Month>, min. 10:00-11:20 (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>330</sup> *Ivi*, min. 30:30-32:30.

Questa stagione, al pari di una serie serializzata, evidenzia la presenza di una trama orizzontale all'interno di tutti gli episodi, in cui Sam e Max devono sventare i piani di un mago malvagio intento a conquistare il mondo, e ogni episodio si focalizza su una trama verticale, basata di volta in volta su avversari differenti che i due simpatici protagonisti devono affrontare per poi avvicinarsi al mago.

Ogni episodio è realizzato con lo scopo di durare all'incirca due ore a livello di *play time*, poiché, secondo Bruner, l'innalzamento dell'età media del pubblico di riferimento per il medium videoludico esige di conseguenza dei titoli completabili in un minor arco di tempo, che dunque può permettersi anche un potenziale utente con poco tempo libero a disposizione<sup>331</sup>.

Chiaramente, sommando la durata degli episodi all'interno di una stagione intera, come nel caso di *Sam & Max: Season One*, si ottiene una cifra complessiva vicina alla dozzina di ore, che un utente può sperimentare come vuole nel caso in cui attenda la pubblicazione di tutti gli episodi per poi comprarli, scaricarli e giocarli senza dover aspettare i tempi di rilascio della compagnia. Ciò nonostante, la possibilità di dilazionare la temporalità di fruizione grazie alla serialità ludica e narrativa, unita alla possibilità di rateizzare il pagamento dell'intero titolo, pagando di volta in volta cifre irrisorie (circa 5-6 €) a ogni frammento, serve a incentivare un pedissequo consumo seriale parallelo alla continuativa produzione seriale caratterizzante la compagnia. Inoltre, è lecito sottolineare che Telltale Games durante la sua attività non gestiva solo lo sviluppo dei propri titoli, ma anche la distribuzione: nonostante fosse presente una ipotetica scheda di rilascio di ogni episodio all'inizio di ogni stagione, la possibilità di svolgere eventuali modifiche sostanziali agli episodi futuri poteva causare ritardi rispetto alla cadenza originalmente prevista. In tal modo, ogni eventuale ritardo poteva comunque essere gestito serenamente dagli sviluppatori, vista l'assenza di pressioni esterne.

La serie di Sam e Max, seguendo lo stesso modello di sviluppo e distribuzione, oltre che il principio di una serie serializzata, prosegue con una seconda stagione suddivisa in cinque episodi rilasciati tra novembre 2007 e aprile 2008, in cui i protagonisti devono scontrarsi contro entità divine. La serie si conclude con una terza stagione suddivisa anch'essa in cinque episodi rilasciati tra aprile e agosto 2010, per la prima volta anche sulle *console* casalinghe, dove Sam e Max, stavolta controllabili separatamente, si trovano in combutta tra loro nel momento in cui Max viene indottrinato da una presenza maligna, per poi ricongiungersi serenamente con l'amico nel finale.

Oltre alle scorribande dei due animali, nei medesimi anni Telltale Games dimostra ancora tutto il suo affetto verso le avventure grafiche degli anni Novanta collaborando con LucasArts per portare alla luce *Tales of Monkey Island*, titolo composto da cinque episodi rilasciati nel corso del 2009, che si focalizzano sulle gesta piratesche di Guybrush alle prese con una maledizione all'interno di una

---

<sup>331</sup> K. Bruner, D. Grossman, *op. cit.* 2007, min. 05:40-08:05.

cornice densa di umorismo e goliardia come da tradizione per la saga, che grazie a *Tales of Monkey Island* registra il suo quinto capitolo.

Il tono grottesco e comico tipico di LucasArts diventa la chiave essenziale anche per *Back to the Future: the Game*, adattamento videoludico della famosa trilogia cinematografica diretta da Robert Zemeckis, che Telltale Games realizza grazie a una licenza stretta con la Universal Pictures. Il titolo inizia pochi mesi dopo la conclusione del terzo film della saga, per poi mettere il giocatore nei panni del giovane Marty, impegnato insieme all'eccentrico Doc in un'altra catena di viaggi temporali tra passato, presente e futuro. L'obiettivo iniziale del protagonista è quello di tornare indietro nel tempo per impedire la possibile morte di un giovane Doc. Proprio come accade nei tre film usciti nel corso degli anni Ottanta, l'iniziale viaggio nel passato di Marty provoca una catena di conseguenze successive a cui il ragazzo deve porre costante rimedio insieme all'amico scienziato, che nei vari viaggi ritrovano personaggi noti dalla saga cinematografica (come l'onnipresente e antipatico Biff Tannen) oltre a conoscerne nuovi (come la burbera giornalista Edna). Il videogioco, formato da cinque episodi rilasciati tra dicembre 2010 e giugno 2011, viene realizzato a stretta collaborazione con Bob Gale, lo sceneggiatore della trilogia cinematografica, e diventa il più venduto della compagnia fino a quel momento<sup>332</sup>. Come infatti sottoscrive Connors fin dall'inizio di una sua presentazione alla GDC del 2012, l'utilizzo di un universo narrativo preesistente, soprattutto quando ampiamente famoso, rappresenta la chiave per raggiungere grandi porzioni di pubblico<sup>333</sup>.

La scelta di focalizzarsi sulle avventure grafiche, unita alla scelta di dedicarsi a universi di finzione già nati e collaudati su altri settori d'intrattenimento, fomenta la progressiva crescita di Telltale Games grazie alla loro accessibilità. Il genere delle avventure grafiche, soprattutto nell'ideologia di LucasArts alla quale Telltale Games si ispira, non richiede particolari abilità manuali nell'utilizzo delle periferiche di controllo durante la progressione ludica, poiché la costante focalizzazione sulla narrazione unita all'esigenza di progredire mediante il ragionamento, senza penalizzazioni eccessive, consente l'avvicinamento anche alle persone che non sono abituate a videogiocare spesso. Sebbene in certi casi sono presenti alcune fasi d'azione che richiedono un determinato tempismo, nei videogiochi di Telltale Games tali circostanze si basano generalmente su un dinamismo che non vuole andare oltre alla pressione di determinati pulsanti quando vengono segnati a schermo, relegando azioni concitate tramite dei QTE. In tal modo ci sono dunque molte porzioni di pubblico raggiungibili, proprio perché i videogiochi a episodi della compagnia vengono creati con l'obiettivo di essere

---

<sup>332</sup> David Hinkle, "Back to the Future is Telltale's 'most successful' franchise", *Engadget.com*, <https://www.engadget.com/2011/02/18/back-to-the-future-is-telltales-most-successful-franchise/> (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>333</sup> Dan Connors "Empowered by Digital Distribution: From Innovative Developer to Independent Publisher", *Game Developers Conference 2012*, <https://www.gdcvault.com/play/1015814/Empowered-by-Digital-Distribution-From>, min. 00:00-02:05. (ultima visita: 22/12/2018).

ludicamente accessibili, incentrandosi maggiormente sulla narrazione e la possibilità, in certi casi a partire dal 2012, di poterla modificare in base a determinate scelte. In un recente documentario, Bruner infatti afferma che “Telltale sviluppa videogiochi basati e guidati dalla narrazione. I nostri titoli non hanno meccaniche che prevedono di saltare, guidare, raggiungere punteggi alti o altre cose di questo tipo, bensì di prendere parte con dei personaggi all’interno di universi narrativi”<sup>334</sup>. Connors, aggiunge che “la trama rappresenta la chiave per tenere coinvolte le persone lungo cinque o sei mesi, proprio come accade nei fumetti o nelle serie televisive [...] raccontare una storia nel corso del tempo rappresenta un modo per sfruttare la distribuzione episodica e mantenere coinvolti gli utenti”<sup>335</sup>. Grazie a tutto ciò, e anche alla presa di posizione sempre più dominante dei mercati online tra la fine degli anni Zero e l’inizio degli anni Dieci, Telltale all’inizio del 2012 riesce a vendere oltre 7 milioni di episodi contando tutti i loro principali titoli esplicitamente seriali<sup>336</sup>.

Questo successo apre la strada verso il progetto seriale più ambizioso della compagnia, ovvero la prima stagione videoludica di *The Walking Dead*, distribuita sui mercati digitali di Steam, Xbox Live e PSN in cinque episodi a cadenza bimestrale tra aprile 2012 e novembre dello stesso anno. Vista l’intensità drammatica dell’avventura, oltre alla presenza di una narrazione interattiva plasmabile dagli utenti, chiamati spesso in causa come agenti morali lungo il corso di quelle che al giorno d’oggi sono tre stagioni principali e due spin-off, la serie videoludica di *The Walking Dead* è nettamente in antitesi con il tono goliardico caratterizzante i precedenti titoli sviluppati da Telltale Games. Come afferma Bruner, l’ideazione di questo videogioco seriale viene infatti accompagnata dal timore che nessuno potesse apprezzarlo a causa dei temi e delle situazioni delicate, soprattutto considerata la comicità sempre presente nei precedenti progetti dell’azienda<sup>337</sup>. La titubanza comprensibile di Bruner viene però smantellata dai risultati che riscuote la prima stagione, accolta con grande entusiasmo dal pubblico e premiata da oltre novanta testate giornalistiche mondiali come gioco dell’anno<sup>338</sup>.

Come mi accingo a dimostrare con l’imminente analisi, questa serie rappresenta un corollario totalizzante degli elementi discussi in questo elaborato, quali la presenza esplicita di ogni caratteristica fondante alla serialità narrativa e uno *storytelling* interattivo in grado di sottoscrivere continuamente la presenza di un *gameplay* etico.

---

<sup>334</sup> Complex. “Telltale Story Mode”, *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=Ozg8O91dqRA>, min. 1:00-1:18. (traduzione mia, ultima visita: 22/12/2018).

<sup>335</sup> *Ivi*, min. 4:22-4:48 (traduzione mia).

<sup>336</sup> D. Connors, *op. cit.*, min. 16:25-16:50.

<sup>337</sup> Complex, *op. cit.*, min. 17:25-17:32.

<sup>338</sup> *Ivi*, min. 17:54-19:07.



## 7.2 *The Walking Dead*: l'orrore espanso

La serie videoludica di *The Walking Dead* si inserisce in un particolareggiato e famosissimo universo di finzione precedentemente stabilito su altri settori d'intrattenimento, quali fumetti, romanzi, serie televisive e web-series: insieme, queste ramificazioni costituiscono un interessante caso di narrazione transmediale, che è lecito percorrere brevemente prima del focus specifico sul videogioco.

Come evidenziato nel primo capitolo, gli studi sulla transmedialità e la convergenza multimediale vedono in Jenkins un importante protagonista: oltre a lui, altri esponenti, sia in campo accademico che industriale, si sono espressi su questi fenomeni, affermando conclusioni simili. Per esempio, Jeff Gomez, CEO di Starlight Runner Entertainment, definisce la narrazione transmediale come “una tecnica coordinata e curata in modo da trasmettere messaggi, temi e storie su più piattaforme multimediali”<sup>339</sup>. Recentemente, Tom Dowd, Michael Fry, Michael Niederman e Josef Steiff affermano che la narrazione transmediale è un processo in cui un universo di finzione è “attentamente disegnato e costruito in modo da permettere molteplici iterazioni ed espressioni su più piattaforme in modo simultaneo e sequenziale”<sup>340</sup>.

È lecito ribadire che una narrazione transmediale efficace dovrebbe cercare di possedere un racconto sinergico tra tutte le varie ramificazioni, ma allo stesso tempo autonomo su ognuna di esse, in modo tale da poter ospitare qualsiasi utente a prescindere dalla sua conoscenza dell'universo di finzione. All'interno della sua monografia basata sulla cultura convergente, Jenkins prende come esempio il caso di *Matrix*, affermando che, nonostante il lodevole tentativo, l'universo di finzione ideato dai fratelli Wachowski non crea una sinergia totale tra le piattaforme in cui è suddiviso: la trilogia cinematografica rappresenta infatti la base fondamentale per comprendere l'intero mondo fantascientifico intorno a Neo e compagni, a cui ogni altra ramificazione su altri media si lega dando per scontato che un utente conosca già la “Bibbia” di riferimento<sup>341</sup>. Accade dunque che *Enter the Matrix* (Shiny Entertainment, 2003), il videogioco che mette gli utenti nei panni di Ghost e Niobe, ovvero due personaggi secondari all'interno dei vari film, risulta incomprensibile a chi si avvicina all'universo di finzione per la prima volta, visto che considera scontata la conoscenza dei principali eventi della trilogia cinematografica.

Come già affermato nel primo capitolo, il principio del *worldbuilding*, sempre teorizzato da Jenkins, serve proprio per costruire non solo un mondo di finzione coerente e credibile, ma anche un testo

---

<sup>339</sup> Joakim Baage, “5 Questions with Jeff Gomez, CEO, Starlight Runner Entertainment.”, *Digital Media Wire*, <http://digitalmediawire.com/2011/04/11/5-questions-with-jeff-gomez-ceo-starlight-runner-entertainment/> (traduzione mia, ultima visita: 22/12/2018).

<sup>340</sup> Tom Dowd, Michael Fry, Michael Niederman, Josef Steiff, *Storytelling Across Worlds*, Focal Press, Londra 2013, p. 3 (traduzione mia).

<sup>341</sup> H. Jenkins, *op. cit.* Cambridge 2007, pp. 81-129.

espanso (per dirla secondo l'approccio testualista di Carini) o un ecosistema narrativo (per dirla secondo l'approccio sistemico di Innocenti e Pescatore) capace di includere molteplici racconti basati su molteplici avventure di differenti personaggi lungo varie ramificazioni transmediali, attinenti comunque allo stesso universo iperdiegetico. Ogni singolo racconto su ogni singolo settore d'intrattenimento dovrebbe quindi rappresentare una potenziale porta d'ingresso per un nuovo utente grazie a una struttura narrativa autonoma, che però sia al contempo formata da alcuni punti di convergenza con altre storie su altri settori, in modo tale da poter rappresentare anche un proseguimento nell'esplorazione del mondo di finzione per un utente già appassionato. Jenkins scrive infatti che "le narrazioni transmediali non sono tanto basate su specifici racconti o personaggi, ma su complessi mondi di finzione che possono sostenere varie intelaiature tra i vari personaggi e le loro azioni"<sup>342</sup>. Ed è proprio da questo punto che adesso è possibile introdurre il caso di *The Walking Dead*, visto che comprende molteplici personaggi che si muovono in luoghi e tempi differenti all'interno del medesimo universo di finzione, dipanato anche nel settore videoludico grazie all'operato di Telltale Games.

Uno degli aspetti più caratteristici di *The Walking Dead*, anche a maggior ragione in questa sede, consiste nella delineazione di un mondo invaso dall'orrore non tanto a causa di un'epidemia che trasforma ogni cadavere in un morto vivente, ma piuttosto a causa degli esseri umani messi alle strette di fronte a questa emergenza, che porta in luce gli aspetti più profondi e in certi casi più oscuri della loro personalità. Infatti, in ogni ramificazione transmediale, i personaggi cercano di sopravvivere e ricostruire un mondo che sia il più possibile simile a quello precedente all'epidemia, ma si scontrano spesso tra di loro mettendo in luce quanto sia labile il confine tra il bene e il male comunemente intesi. Come illustrerò nei prossimi paragrafi, tale aspetto risulterà cardinale per il *gameplay* etico su cui si articolano le varie stagioni della serie videoludica.

*The Walking Dead* debutta nel 2003 con il primo numero della serie a fumetti ambientata in un mondo in disfacimento a causa di una misteriosa invasione di morti viventi: attingendo all'immaginario sancito nel cinema da George Romero, che dipingeva questi esseri come creature fisicamente orrende, prive di coscienza e mosse dal solo desiderio di cibarsi di carne per "sopravvivere", il creatore Robert Kirkman inizia a plasmare le coordinate di un universo di finzione snodato su un lungo arco narrativo non solo all'interno della serie a fumetti, ma anche in continua evoluzione su altri settori d'intrattenimento, arrivando a coinvolgere un pubblico sempre più eterogeneo. La serie a fumetti inaugura la vicenda del vicesceriffo Rick Grimes alla ricerca della sua famiglia in una Atlanta invasa dai morti viventi, chiamati erranti. Nel corso della serie, Rick incontrerà molte persone, instaurerà

---

<sup>342</sup> H. Jenkins, "Transmedia Storytelling 101.", *Henryjenkins.org*, [http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html) (traduzione mia, ultima visita: 22/12/2018).

con loro dei rapporti più o meno collaborativi, e subirà una trasformazione interiore che lo vedrà diventare sempre più diffidente nei confronti degli estranei e sempre più legato alle persone che gli stanno a cuore. Ciascun personaggio infatti è in pericolo costante all'interno di un mondo simile, e il lettore sa bene che ogni pagina potrebbe essere l'ultima che lo vede in gioco: neanche i personaggi principali infatti sono al sicuro in una città densa di minacce a causa di un'invasione di erranti, ma soprattutto a causa di alcuni esseri umani senza il lume della ragione, paradossalmente senz'anima al pari di un errante.

Attingendo alla fama del fumetto, a metà degli anni Zero il produttore Frank Darabont inizia a pianificare un modo per portare sugli schermi il mondo iconografico di Kirkman. Quest'ultimo, collaborando con altri due illustratori del fumetto (Charlie Adlard e Tony Moore), comincia a scrivere i soggetti dei sei episodi della prima stagione televisiva, che debutta nel 2007 sull'emittente americana AMC, arrivando a contare al giorno d'oggi otto stagioni complete e una nona attualmente in fase di trasmissione.

La serie televisiva può essere considerata come un libero adattamento della serie a fumetti: il mondo resta il medesimo, ma ciò nonostante in TV è possibile annotare moltissime variazioni nel corso degli eventi. Infatti, un adattamento generalmente “ripropone la storia raccontata in un medium su un altro, con determinati cambiamenti in base alle esigenze del nuovo medium”<sup>343</sup>. I cambiamenti durante le stagioni delle serie TV rispetto alla serie a fumetti possono essere sintetizzati in tre diversi macro-gruppi.

In primo luogo, da un lato vengono introdotti nuovi personaggi importanti, come i popolari Daryl Dixon e Sasha Williams, e dall'altro lato vengono omessi altri personaggi dei fumetti, come alcuni figli del contadino Hershel.

In secondo luogo, vengono rivisitati i destini di alcuni personaggi, che possono restare i medesimi arrivando in circostanze diverse, oppure cambiare completamente. Un esempio riguarda il coraggioso soldato Abraham, uno dei principali alleati del gruppo di Rick, fino a quando, nel numero 98 del fumetto, viene ucciso da una freccia scoccata da Dwight, un soldato dell'esercito di Negan, ovvero uno dei nemici cardinali con cui Rick dovrà scontrarsi. Nella serie TV, Abraham è ancora lo stesso coraggioso soldato, e ha la stessa importanza per il gruppo, ma muore in un modo diverso. Non viene ucciso da Dwight (che invece uccide una ragazza di nome Denise con la sua freccia), ma viene brutalmente massacrato da Negan con una mazza da baseball nella prima puntata della settima stagione. In questo caso, il destino del personaggio è sempre lo stesso, ma si manifesta in diverse circostanze tra i fumetti e la serie TV. Un altro esempio rilevante è quello della giovane Sophia, che nei fumetti diventerà adulta e ricoprirà un ruolo sempre più importante, mentre sua madre, Carol, si

---

<sup>343</sup> T. Dowd, M. Fry, M. Niederman, J. Steiff, *op. cit.*, p. 4 (traduzione mia).

ucciderà in preda alla disperazione. Nella serie TV, i destini di Sophia e Carol cambiano radicalmente: dopo essere sparita nel nulla all'inizio della seconda stagione, qualche puntata successiva Sophia esce da un fienile trasformata in una errante e viene definitivamente uccisa da Rick, mentre Carol, da quel momento in poi, diventa una donna sempre più coraggiosa e abile nell'utilizzo delle armi. In questo caso, i destini dei due personaggi cambiano radicalmente tra i fumetti e la serie TV, e cambiano anche le loro personalità.

In terzo e ultimo luogo, nella serie TV ci sono varie trame verticali più estese rispetto al fumetto, come l'esplicita relazione d'amore tra Lori e Shane, rispettivamente la moglie di Rick e il suo "migliore amico". Questa complicata situazione copre le prime due stagioni della serie TV, e porta Shane e Rick ad avere accese discussioni, soprattutto nella penultima puntata della seconda stagione, in cui Shane dimostra di aver perso completamente la ragione e viene ucciso per autodifesa da Rick. Nei fumetti, la storia d'amore tra Lori e Shane copre un arco temporale più piccolo, e Shane viene ucciso da Rick alla fine del primo volume. Nel medium televisivo infatti *The Walking Dead* procede con una cadenza tendenzialmente più diluita, che viene sfruttata per l'inserimento di nuovi personaggi e nuove trame verticali, attingendo pur sempre da alcuni elementi narrativi della fonte fumettistica originale. La serie TV inizia sette anni dopo i fumetti, quindi le differenze narrative sono necessarie per mantenere un alto livello di interesse tra i fan dei fumetti, che possono guardare l'adattamento in televisione spinti dalla curiosità di scoprire nuovi personaggi, nuove trame e nuove rivisitazioni all'interno di un universo immaginario familiare. Del resto, *The Walking Dead* è un universo sconfinato e potenzialmente sempre più espandibile, perché in teoria i personaggi e gli eventi che possono essere inseriti al suo interno sono innumerevoli.

A dimostrazione di ciò, nel 2011 Greg Nicotero (addetto agli effetti speciali visivi della serie televisiva) dirige una web-series intitolata *The Walking Dead: Torn Apart*. Composta da sei episodi di tre minuti ciascuno, questa miniserie si concentra sulla vicenda di Hannah, una giovane donna che alla fine si trasformerà in una errante e che "avrà l'onore" di essere la prima morta vivente uccisa da Rick nella prima puntata della serie TV. La seconda web-series di Nicotero esce nel 2012: intitolata *The Walking Dead: Cold Storage* e composta da quattro piccoli episodi, questa breve serie in Rete, incentrata sul viaggio di un ragazzino alla ricerca della sorella scomparsa, si svolge su una linea temporale parallela alle vicende della serie TV. La terza web-series firmata Nicotero si chiama *The Walking Dead: the Oath*, esce nel 2013 ed è composta da tre episodi, focalizzati su un gruppo di sopravvissuti che trova rifugio in un ospedale molto simile a quello in cui si sveglia Rick all'inizio della sua avventura. L'ultima web-series viene rilasciata tra il 2017 e il 2018, si intitola *The Walking Dead: Red Machete* e si basa su un particolare racconto visto con gli "occhi" del machete che Rick utilizza per uccidere un nemico, oggetto che viene poi braccato da mani diverse nel corso di alcuni

eventi. Queste quattro web-series vengono rilasciate nell'intervallo di tempo che separa una stagione della serie televisiva dalla successiva, rappresentando degli ulteriori tasselli che approfondiscono alcuni retroscena all'avventura vissuta da Rick, e grazie alla loro autonoma struttura narrativa possono essere comprese sia da nuovi spettatori che da altri già affezionati e curiosi di approfondire la loro conoscenza sugli eventi all'interno di un mondo apocalittico potenzialmente illimitato.

Nel 2015 debutta inoltre una nuova serie televisiva ideata da Kirkman e Dave Erickson, ovvero *Fear The Walking Dead*, che al momento conta quattro stagioni e funge da prequel all'avventura di Rick, focalizzandosi sulle difficoltà di una famiglia nell'affrontare gli inizi della misteriosa epidemia di erranti. Anche in tal caso la narrazione è autonoma e non presuppone come prerequisito alla comprensione globale la conoscenza delle altre ramificazioni transmediali.

Importante in questo mondo dipanato su più settori d'intrattenimento è anche un ciclo di sette romanzi letterari scritti da Kirkman e Jay Bonansinga, che approfondiscono le vicende personali del Governatore e di Lilly Caul, rispettivamente uno dei più spietati antagonisti di Rick e una sua importante sottoposta, mostrando i motivi per cui l'uomo sia arrivato nel corso del tempo a perdere la ragione fino a diventare il tiranno della cittadina di Woodbury che non accetta l'idea di aver perso la figlia, continuando a ostentare un toccante affetto verso di lei nonostante sia ormai trasformata in una errante. Ancora una volta, questi romanzi mantengono una trama autonoma, garantendo dunque la comprensione per qualsiasi lettore, a prescindere da ciò che eventualmente conosce da quanto letto nei fumetti o visto in TV.

Dopo questa veloce disamina, appare comunque evidente che ogni ramificazione, nonostante l'autonomia interna, sia comunque al contempo correlata sinergicamente con le altre grazie a determinati personaggi che si muovono (o eventi che accadono) precedentemente o parallelamente ad altre vicende all'interno del medesimo mondo. Questa costruzione cerca quindi di sancire una potenziale porta d'ingresso per un nuovo utente su ogni singolo settore d'intrattenimento in cui la narrazione transmediale si dipana, cercando poi di stimolare un braccionaggio testuale che cerchi di andare ben oltre alla porta con cui l'utente è entrato nel mondo ideato da Kirkman. *The Walking Dead*, nel suo complesso, si articola lasciando ampia libertà al fruitore, tranquillo di scegliere da quale porta entrare e da quale eventualmente uscire nella sua esplorazione. Nessun utente è costretto a dover percorrere vari media diversi per avere una visione d'insieme coerente, vista l'esistenza di tasselli facenti riferimento al medesimo mondo in decadenza che, per la sua natura tendenzialmente infinita, può lasciare spazio a una miriade di vicende differenti in grado di svilupparsi secondo modelli narrativi autonomi ogni volta. Ciò nonostante, tali vicende possono risultare potenzialmente ed effettivamente legate tra loro, rammentando agli appassionati di essere sempre di fronte allo stesso universo narrativo grazie ad alcune caratteristiche tematiche comuni, come la già citata moralità

dubbia legata alle scelte di ogni personaggio messo alle strette. Ed è proprio in merito alla questione delle scelte che è possibile introdurre adesso il focus specifico sul videogioco episodico sviluppato da Telltale Games con la collaborazione di Kirkman, il quale resta solo un supervisore dello sviluppo, che prende una direzione autonoma all'interno del team californiano, presentando così una trama e dei personaggi inediti accanto ad altri già conosciuti.

### 7.3 *The Walking Dead: Season One*

Il videogioco a episodi sviluppato da Telltale Games, fin dalla prima stagione, mostra vari punti di contatto non soltanto narrativi con le altre ramificazioni transmediali. C'è infatti presenza di alcuni personaggi noti, come il coraggioso Glenn o il contadino Hershel, i quali hanno ruoli marginali nel titolo a episodi, visto che la compagnia californiana si focalizza principalmente su personaggi inediti sui quali tornerò a breve. Come del resto sottolinea anche Maria Sullima in un saggio incentrato sulle prime due stagioni del titolo, Telltale Games non svolge un adattamento diretto della serie televisiva o dei fumetti, visto che il videogioco si focalizza su una differente esplorazione di alcuni temi ricorrenti<sup>344</sup>. Ed è proprio grazie all'interattività esplicita su un plasmabile racconto ludico che *The Walking Dead: Season One* (d'ora in avanti abbreviata in *TWD: SO*) pone gli utenti di fronte al medesimo mondo in rovina ideato da Kirkman, chiedendo loro, come illustrerò in seguito, di confrontarsi con decisioni complesse.

È comunque lecito sottolineare in sintesi la presenza di alcuni rimandi al fumetto inquadrabili sia da un punto di vista estetico che linguistico: graficamente tutte le stagioni si basano infatti sulla tecnica del *cel-shading*, che prevede un particolare utilizzo dei colori in modo tale da ricordare la matrice fumettistica. Inoltre, il *gameplay*, in ogni stagione, similmente a quanto visto alla declinazione contemporanea delle avventure grafiche come nel caso di *Heavy Rain*, è articolato tra fasi dialogiche a risposta multipla, fasi d'azione da intraprendere tramite dei QTE, e fasi di esplorazione ambientale. Sono proprio quest'ultime che rivelano un interessante punto di contatto col linguaggio fumettistico. Laurie Taylor, in un saggio del 2008, sostiene infatti che spesso fumetti e videogiochi sono accomunati dal concetto di soglia, ovvero quella linea di demarcazione che, in un fumetto, separa una vignetta dalla precedente e dalla successiva, mentre in un videogioco, pur restando invisibile, può arrivare a demarcare due porzioni di spazio vicine ma demarcate da un cambio della visuale nel momento in cui il giocatore oltrepassa una determinata zona<sup>345</sup>. Le avventure grafiche sono

---

<sup>344</sup> Maria Sulimma, ““Did you shoot the girl in the street?” – On the Digital Seriality of *The Walking Dead*”, in *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, vol. 8, no. 1 (2014), pp. 83-100, <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol8no1-6/8-1-6-html> (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>345</sup> Laurie Taylor, “Divisioni compromesse. Sul concetto di soglia nei fumetti e nei videogiochi” in M. Bittanti (a cura di), *op. cit.* Milano 2008, pp. 163-180.

tradizionalmente basate su ambienti suddivisi in varie porzioni di spazio esplorabili a piacimento dal giocatore, libero di muovere il personaggio ma non altrettanto libero di muovere la telecamera: anche *TWD: SO* segue questo principio di *design*, rivelando dunque degli ambienti basati su una logica spaziale secondo cui la visuale cambia nel momento in cui il personaggio controllato oltrepassa una determinata soglia invisibile, proprio come avviene nei fumetti, in cui le vignette sono collegate tra loro nonostante la soglia tra l'una e l'altra.

*TWD: SO* evidenzia altri punti di contatto formali con una tipica prassi della serialità televisiva, considerato che ogni episodio del videogioco si chiude con un emblematico *to be continued* per poi mostrare un brevissimo trailer dell'episodio successivo, il quale, una volta disponibile, si apre evidenziando i punti salienti dell'episodio precedente, rammentando particolarmente quei momenti in cui l'utente compie delle scelte rilevanti ai fini del proseguimento del racconto ludico. In tal modo, Telltale Games evidenzia che ogni frammento è pur sempre connesso con altri, facendo così parte di una narrazione interattiva cumulativa che evidenzia il principio di *frammentazione-continuità* ludonarrativa. Inoltre, il programma *Playing Dead*, pubblicato dopo ogni episodio sul canale ufficiale YouTube di Telltale Games, in cui il presentatore di volta in volta discute con sviluppatori influenti, rammenta la prassi precedentemente stabilita con lo show televisivo di *Talking Dead*, che fin dal 2011 si basa appunto su interviste che un differente presentatore svolge con alcuni membri del cast della serie dopo la trasmissione di ogni puntata.

La prima stagione del videogioco inizia in un imprecisato momento in Georgia, ponendo il giocatore nei panni di Lee, un uomo che viene trasportato con un'automobile in prigione dopo aver assassinato l'amante della moglie. Durante il tragitto, la vettura si schianta a causa di un errante: Lee fugge in un bosco, braccato da altri erranti, fino a quando trova rifugio dentro una casa in cui incontra la piccola Clementine, una impaurita bambina di otto anni che non trova più i suoi genitori. I due si mettono così alla ricerca di un luogo più sicuro, e Lee promette alla bambina che farà di tutto pur di aiutarla a ritrovare la sua famiglia. Da questo momento in poi, Lee e Clementine iniziano un viaggio che li porta, rispettivamente, a un percorso di redenzione e a quello di maturazione, stringendo un rapporto sempre più accostabile a quello tra padre e figlia. Nel viaggio, oltre a vari erranti da cui difendersi e fuggire, i due incontrano molte altre persone, con cui Lee deve costantemente gestire i rapporti. In ogni episodio, infatti, è spesso necessario confrontarsi a voce con vari personaggi, e tali discussioni possono cambiare la considerazione e soprattutto la fiducia che gli altri, compresa la piccola Clementine, ripongono nel protagonista. Come evidenzierò successivamente, le scelte durante i dialoghi, così come quelle inerenti ad altre decisioni da compiere all'improvviso in momenti tesi, possono infatti modificare molteplici aspetti di un plasmabile racconto ludico, chiamando costantemente in causa il giocatore in quanto agente morale. Le scelte non hanno mai un chiaro

confine tra ciò che è giusto e ciò che è sbagliato, si inseriscono infatti in un'area grigia in cui l'utente non è mai premiato o penalizzato per le sue azioni, denotando così questo videogioco come un corollario serialmente esplicito per un *gameplay* etico di tipo aperto.

L'invito alla riflessione durante la progressione dei vari episodi rappresenta infatti un dogma fondamentale che guida Telltale Games nello sviluppo di questa prima stagione, che si basa sulle stesse convenzioni produttive tipiche della compagnia, quindi su un continuativo *work in progress* che in tal caso si arricchisce d'importanza. Gli sviluppatori possono infatti seguire, dopo il rilascio di ogni episodio, non soltanto le reazioni dei giocatori tramite i forum, ma anche le percentuali delle loro scelte, in modo tale da plasmare eventuali bivi narrativi ulteriori negli episodi successivi. È questo, secondo Bruner, il maggior vantaggio di quella che lui chiama la “narrativa su misura”<sup>346</sup>. Un esempio concreto accade nel quarto episodio, quando Lee e altri personaggi si trovano in un attico dovendo decidere il destino di un bambino trasformato in un errante. Come affermano Nick Hermann e Gary Whytta, rispettivamente il direttore e lo sceneggiatore del quarto episodio, questa scena è stata sviluppata in corso d'opera, e vuole ricordare un momento di forte intensità drammatica avvenuto nel terzo episodio che scuote fortemente i giocatori, in cui Lee si trova a dover compiere un'angosciante decisione nei confronti di un bambino morente a causa di un morso di un errante, dovendo scegliere se uccidere il piccolo o lasciar fare lo stesso gesto al padre<sup>347</sup>.

Tornando adesso al *plot*, fermo restando che può subire vari cambiamenti sulla base delle scelte del giocatore, è comunque necessario sottolineare che restano comunque presenti molte situazioni in cui Lee e Clementine parlano tra loro, ed è proprio in questi momenti che il giocatore, scegliendo qualsiasi opzione dialogica, può conoscere meglio entrambi, arrivando a comprendere tutti i loro pensieri, le loro paure e i loro obiettivi per il futuro. Lee e Clementine possono dunque essere classificati come personaggi tri-dimensionali, e nel caso di Lee, in quanto protagonista sotto controllo del giocatore, è ravvisabile una continua alternanza tra lo stato di protesi personaggio e quello di protesi maschera. Infatti, Lee, con la sua personalità tri-dimensionale, può essere da un lato classificato come una protesi personaggio, visto che durante gli episodi è possibile conoscere sempre più aspetti della sua vita personale, al punto da poter essere visto dal giocatore in quanto vero e proprio alter ego da un punto di vista etimologico, ovvero “altro da me”, quindi una persona virtuale con alcuni tratti specifici della sua personalità. Dall'altro lato, quando le situazioni stanno collassando attorno a lui e Lee deve prendere alcune decisioni cruciali, il giocatore ha la libertà di scegliere l'alternativa che considera migliore nella sua stessa mente, e non deve seguire i pensieri ipotetici di

---

<sup>346</sup> Staff, “The Walking Dead and the art of providing no 'good' choice”, *Gamasutra.com*, [https://www.gamasutra.com/view/news/188093/The\\_Walking\\_Dead\\_and\\_the\\_art\\_of\\_providing\\_no\\_good\\_choice.php](https://www.gamasutra.com/view/news/188093/The_Walking_Dead_and_the_art_of_providing_no_good_choice.php) (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>347</sup> Patrick Klepek, “Faces of Death, Part 4: Around Every Corner.”, *Giantbomb.com*, <https://www.giantbomb.com/articles/faces-of-death-part-4-around-every-corner/1100-4448/> (ultima visita: 22/12/2018).



Lee calandosi nei suoi panni in quel contesto di finzione. Non a caso, alla fine di ogni episodio, quando appare la schermata riassuntiva sulle scelte effettuate evidenziando anche la percentuale degli altri giocatori che hanno/non hanno compiuto la stessa decisione, il sistema si rivolge esplicitamente all'utente, dicendo “tu e il ...% dei giocatori avete scelto ...” (Figura 18).

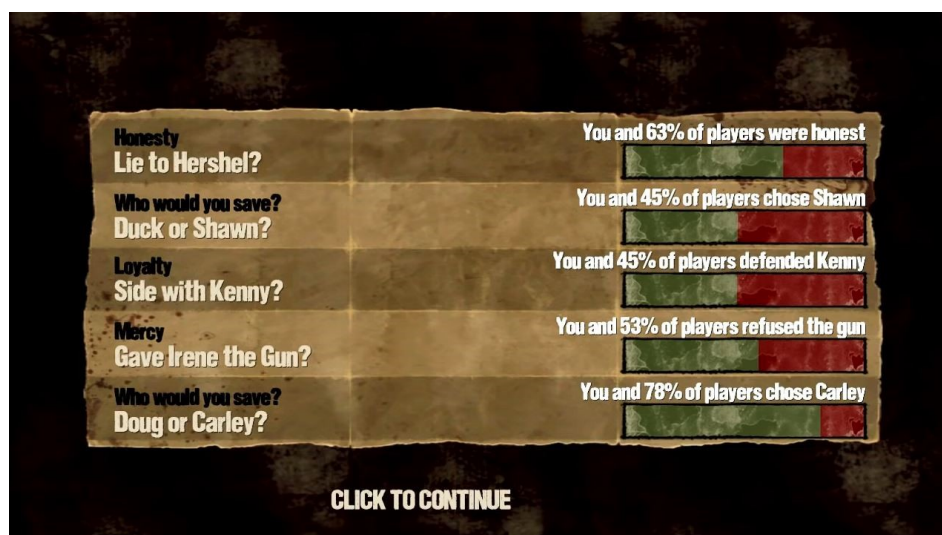


Figura 18. Le statistiche sono aggiornate al mese di maggio 2018 per la versione PC di *TWD: SO*.

Le connessioni tra il protagonista e i giocatori possono cambiare molto durante l'avventura a seconda di chi sta giocando, e tale conclusione è stata dimostrata nell'estate del 2013 grazie un test condotto all'Università Statale della Carolina del Nord da parte di Kristina Bell, Chris Kampe e Nicholas Taylor, che hanno chiesto a vari partecipanti di giocare con *TWD: SO*. I tre studiosi hanno così registrato variegata reazioni, soprattutto nel secondo episodio, quando Lee, Clementine e altri sopravvissuti si ritrovano chiusi in una piccolissima camera blindata insieme a Larry, un burbero ed energumeno uomo che ha un infarto. Nell'intero universo di *The Walking Dead*, viene ribadito spesso che qualsiasi persona, a prescindere dalle cause della morte, si trasforma immediatamente in un errante. Di conseguenza, in quel momento Lee deve prendere una difficile decisione: aiutare Lilly, figlia di Larry, a soccorrerlo per tentare il miracolo e fargli ripartire il cuore, col rischio che in caso di non riuscita l'uomo possa poi trasformarsi e fare una strage, oppure evitare qualsiasi pericolo uccidendolo prima della trasformazione, causando però le ovvie ire della figlia<sup>348</sup>. In questo particolare momento, alcuni partecipanti nel test hanno descritto di aver ragionato come se loro stessi fossero stati in quella situazione, mentre altri hanno parlato seguendo l'ipotetico pensiero di Lee<sup>349</sup>.

<sup>348</sup> Lilly, nel videogioco, non è lo stesso personaggio omonimo che appare nei fumetti e nei romanzi.

<sup>349</sup> Kristina Bell, Chris Kampe, Nicholas Taylor, “Me and Lee: Identification and the Play of Attraction in *The Walking Dead*”, in *Gamestudies.org*, <http://gamestudies.org/1501/articles/taylor> (ultima visita: 22/12/2018).

*TWD: SO* infatti pone spesso dilemmi morali simili, lasciando pochi secondi per compiere ogni decisione, che può avere variegata ripercussioni future: del resto, come afferma il pioniere dei *game studies*, Chris Crawford, in ogni narrazione interattiva l'utente dev'essere sempre messo in condizione di fare scelte drammaticamente interessanti<sup>350</sup>. Durante i cinque episodi, Lee/l'utente infatti si trova a confrontarsi con se stesso nei vari momenti in cui deve compiere scelte che non possono accontentare tutti i personaggi con cui entra in contatto, come per esempio quando deve decidere come dividere una piccola razione di cibo tra i sopravvissuti, oppure quando deve decidere chi salvare durante situazioni di estremo pericolo in cui non c'è tempo di sottrarre tutti alla morte, o anche quando deve sedare alcune risse, o ancora quando deve scegliere se essere sincero con la piccola Clementine o cercare di nasconderle la verità in merito ai drammatici eventi.

Il *design* etico alla base di questo titolo a episodi presuppone la voluta mancanza di qualsiasi sistema in grado di valutare positivamente o negativamente le scelte dei giocatori, lasciandoli riflettere sulle decisioni compiute, rendendo così *TWD: SO* un titolo eticamente rilevante recuperando i concetti esposti nel quinto capitolo da parte di Sicart. Durante la GDC del 2013, Jake Rodkin e Sean Vanaman, rispettivamente *co-project leader* e *lead writer* del titolo, affermano infatti che la mancanza di un sistema capace di giudicare le scelte compiute è una voluta strategia di *design* per indurre gli utenti alla riflessione e per modulare un titolo che non vuole stimolare delle azioni, ma piuttosto delle reazioni: secondo loro infatti non devono essere gli utenti a frugare nel videogioco, ma il videogioco a frugare negli utenti<sup>351</sup>.

Inoltre, il *design* etico di *TWD: SO* si ricollega all'intera mitologia dell'universo narrativo transmediale. La ferrea volontà dei vari protagonisti di tornare a vivere in un mondo che sia il più possibile vicino a quello esistente prima dell'epidemia, provoca il necessario bisogno di ricostruire un'etica normativa alla base che possa fungere come nuova guida per gli esseri umani, ma per costruirla è necessario passare da una morale che viene messa duramente alla prova per ogni protagonista, intrappolato da una situazione a monte difficilmente gestibile. Questo aspetto diventa dunque il motore su cui si basa il *gameplay* etico del videogioco a episodi, visto che la mancanza di un sistema interno che valuti, nel bene o nel male, le scelte dei giocatori, riflette l'assenza di un principio etico normativo in un mondo in preda alla disperazione come quello alla base dell'intero universo di finzione ideato da Kirkman.

*TWD: SO* evidenzia tutti i vari problemi malvagi necessari secondo Sicart per creare un *gameplay* etico il più possibile rilevante. Ogni problema che Lee deve affrontare infatti accade improvvisamente

---

<sup>350</sup> Chris Crawford, "Interactive Storytelling", in B. Perron, M.J.P. Wolf (a cura di), *op. cit.*, pp. 262-263.

<sup>351</sup> Jake Rodkin, Sean Vanaman, "Saving Doug: Empathy, Character, and Choice in The Walking Dead", *Game Developers Conference 2013*, <https://www.gdcvault.com/play/1017807/Saving-Doug-Empathy-Character-and>, min. 0:06:00-0:08:33 (ultima visita: 22/12/2018).

ed è di natura differenziata rispetto a quello che lo ha preceduto o che lo susseguirà, e la soluzione a ogni problema si colloca sempre in un orizzonte chiaroscuro. Il sistema di auto-salvataggio non permette di tornare indietro dopo ogni scelta compiuta, che non sempre ha delle conseguenze immediate, bensì dilatate nel corso del medesimo episodio o anche nei successivi. Perfino quella che potrebbe sembrare una risposta apparentemente innocua durante un dialogo viene infatti sottolineata da una scritta in sovraimpressione che ricorda al giocatore che la frase appena detta o la decisione appena compiuta verrà ricordata dagli altri personaggi con cui Lee sta dialogando, come nelle due immagini qua sotto relative al primo incontro tra Lee e Clementine, in cui il protagonista si trova costretto a difendersi uccidendo un errante di fronte agli occhi della piccola (Figura 19 – Figura 20).



Figura 19. La domanda di Clementine, a cui seguirà la possibilità di scegliere se essere sinceri e diretti oppure se avere maggior tatto.

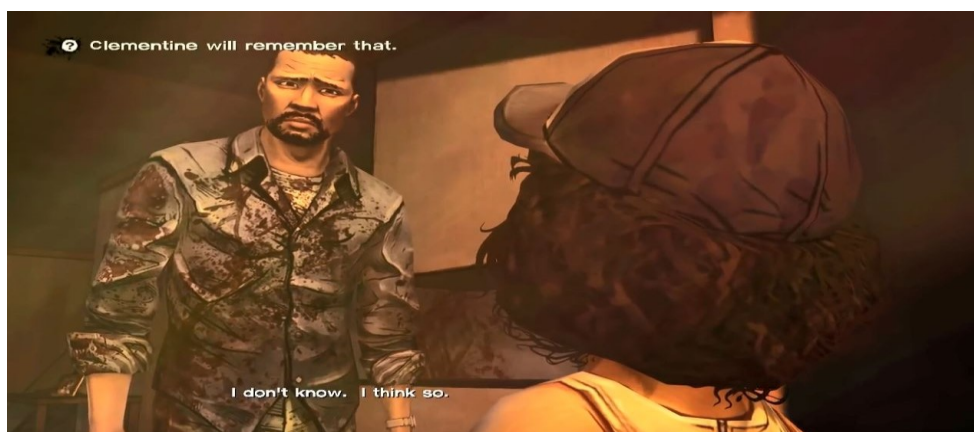


Figura 20. A prescindere dalla risposta, la scritta nella parte superiore dello schermo sottolinea al giocatore che la bambina, in un momento imprecisato, si ricorderà delle parole di Lee.

In ottica seriale, queste scritte ricorrenti servono a rammentare all'utente che, nel caso non veda le conseguenze della sua scelta nell'arco dello stesso episodio, ci sarà comunque un momento in cui avranno delle ripercussioni in futuro. In tal modo è possibile dunque aumentare la sua suspense e la

sua curiosità in attesa del proseguimento del racconto ludico negli episodi successivi, che rappresentano del resto due principi fondanti alla prassi videoludica secondo Grodal, in tal caso enfatizzati dalla distribuzione seriale esplicita basata sulla distanza temporale intercorrente tra la distribuzione di un episodio e il successivo.

È altresì importante sottolineare che molte scelte di Lee non hanno ripercussioni su lui stesso, ma bensì sugli altri personaggi con cui collabora, manifestando così un riferimento a ciò che Adams, nel 2000, considera appunto la via principale per scuotere emotivamente i giocatori, ovvero la ricerca di un affetto rivolto ai personaggi non controllabili. Mentre infatti i giocatori in tal caso sanno che se causano la morte di Lee sbagliando a premere dei tasti durante i vari QTE possono pur sempre ricaricare e riprovare come se nulla fosse successo, visto che in quelle circostanze la sua morte si inserisce soltanto nel piano ludico, il discorso è diverso per gli altri personaggi, la cui morte a causa di determinate scelte si inserisce in un racconto ludico dove non è più possibile tornare indietro. Questa dinamica attingente al pensiero di Adams viene inquadrata perfettamente nell'ultimo episodio da uno dei personaggi principali del titolo, il giovane Ben, che a una possibile domanda di Lee, ovvero "hai paura di morire?", risponde: "in realtà ho molta più paura che altre persone a cui tengo possano morire".

Le variegate relazioni tra (re)azioni e conseguenze, in *TWD: SO*, si rivelano interessanti non solo per la loro portata sul proseguimento del racconto ludico, ma anche perché permettono di evidenziare gli aspetti seriali della dilatazione, della variabilità della costanza e della ripetizione.

In certi casi, le conseguenze delle scelte compiute da Lee sono immediate, come per esempio accade nel primo episodio, quando durante un attacco di alcuni morti viventi, il protagonista deve scegliere chi trarre in salvo tra il meccanico Doug e la giornalista Carley, sapendo che non c'è tempo di aiutarli entrambi. Questi due personaggi stanno per vario tempo a contatto col protagonista nel corso dell'episodio, confidandogli determinate questioni sulle loro vite, e il momento in cui si trovano in pericolo arriva nelle parti conclusive dello stesso. Correre verso uno di loro implica la morte inevitabile dell'altro/a. Un esempio simile si può vedere anche nel quarto episodio, quando il gruppo di Lee fugge in cima a un campanile dopo l'ennesimo attacco degli erranti, e una volta arrivato all'apice della struttura, il sopra citato Ben perde l'equilibrio e rischia di cadere di sotto, per poi essere preso per mano dal protagonista. Gli erranti continuano ad avanzare, mentre il ragazzo, considerato che soffre di molti sensi di colpa per aver rubato delle provviste al gruppo in precedenza, vorrebbe morire e quindi chiede a Lee di lasciarlo cadere. La sua salvezza o la sua morte, anche in tal caso, è una conseguenza immediata alla decisione dell'utente.

In altri casi, come prima anticipato, alcune scelte non sembrano così importanti sul momento, ma hanno conseguenze dilatate nel corso del medesimo episodio o anche in quelli successivi. Per

esempio, nel secondo episodio, Lee dovrà confrontarsi con la precedentemente menzionata Lilly, una giovane donna emotivamente instabile. Se l'utente decide di aiutarla dandole del cibo e cercando di salvare il padre Larry dall'attacco di cuore, quando successivamente il protagonista e tutto il suo gruppo si ritroveranno in ostaggio di una famiglia di cannibali, Lilly aiuterà Lee durante uno scontro, mentre resterà invece in disparte se l'utente precedentemente sceglie di non aiutarla. Il secondo episodio è altresì importante per individuare l'esempio più rilevante in merito alla dilatazione temporale tra una scelta e una conseguenza susseguente in altri episodi successivi: dopo essere fuggiti dalla famiglia di cannibali, infatti, Lee si trova con tutto il gruppo di fronte a una macchina apparentemente abbandonata ricolma di cibo e provviste, e il giocatore deve decidere se prendere oppure lasciare le cose dove stanno. In questa circostanza, a prescindere dalla decisione dell'utente, il gruppo prenderà ogni provvista, e questa azione sembra non avere apparenti conseguenze, almeno fino al quinto episodio, quando Lee, cercando di rintracciare una dispersa Clementine, scoprirà che è stata rapita proprio dal proprietario dell'auto, adirato perché la perdita delle provviste ha provocato la morte della figlia e della moglie. Durante il dialogo con il rapitore, che dimostra di aver pedinato Lee per gran parte della sua avventura, viene evidenziata l'impossibilità di compiere delle azioni benigne per tutte le persone all'interno di un mondo in rovina, visto che anche le decisioni compiute da Lee/giocatore con tutta la sua buona volontà, soprattutto relative al rapporto con Clementine, vengono messe in dubbio secondo il punto di vista del rapitore, il quale ribadisce che Lee non è abbastanza responsabile per fare da padre alla bambina. Nonostante le scelte dialogiche compiute in questo momento, il rapitore diventerà sempre più agitato e attaccherà il protagonista, costretto a difendersi. Ciò evidenzia non solo una conseguenza dilatata, ma anche che alcuni eventi sono inevitabili, a prescindere dalle scelte del giocatore.

L'ultimo tipo di correlazione tra scelte e conseguenze può essere infatti visto in quei momenti in cui una decisione apparentemente difficile non cambierà nulla nella trama generale. Un esempio è alla fine del terzo episodio, quando Lee deve scegliere chi, tra Omid o Christa, una coppia di fidanzati, aiutare a salire su un treno durante una fuga. Se il giocatore decide di aiutare Omid, Christa raggiungerà il treno con le sue forze, e accade all'inverso la stessa identica cosa, ovvero che Omid raggiunga il treno nel caso in cui l'utente aiuti Christa, perché del resto i due sono dei personaggi chiave tra la prima e la seconda stagione.

Costikyan, nel corso della sua monografia incentrata sull'incertezza videoludica a cui ho accennato nel primo capitolo di questo elaborato, parla di "complessità analitica" riferendosi a tutti quei momenti nei videogiochi che cercano di indurre gli utenti a capire quale possa essere l'alternativa migliore tra varie possibilità di scelta, a prescindere dalle loro conseguenze<sup>352</sup>. *TWD: SO* presuppone

---

<sup>352</sup> G. Costikyan, *op. cit.*, pp. 86-91 (versione elettronica).

varie situazioni in cui appunto viene indotta questa complessità analitica, poiché sebbene tali momenti all'apparenza possano portare il *plot* verso nuove direzioni, in realtà non lo modificano nei punti di svolta essenziali. Metaforicamente parlando, possono cambiare le strade che conducono a una determinata destinazione finale, che resta comunque la medesima a prescindere dal percorso effettuato. Questo discorso vale per ogni episodio, in cui nonostante il *plot* rimanga globalmente il medesimo, i cambiamenti del racconto ludico sono molteplici ed enfatizzano sempre la riflessione del giocatore in quanto agente morale. Inoltre, le diramazioni narrative rappresentano altresì le caratteristiche che possono indurre i giocatori a ripetere gli episodi per capire le variabili conseguenze sulla base di determinate scelte costanti. Questa variabilità della costanza ludonarrativa, all'interno di un videogioco seriale come *TWD: SO*, garantisce molteplici scambi di pareri e confronti tra gli utenti sulla base delle loro singole scelte, evidenziando così la stimolazione della post-interattività, caratterizzante varie narrazioni seriali contemporanee su altri media. In tal caso, il confronto con gli altri giocatori può incentivare per l'appunto la ripetizione di un episodio anche quando magari un utente non è indotto inizialmente a ripeterlo, considerato che le discussioni con gli altri possono infatti evidenziare alcuni aspetti nascosti nella ragnatela narrativa interattiva che stimolano la curiosità per effettuare una ripetizione<sup>353</sup>.

Quindi, la struttura narrativa di *TWD: SO* consente di apportare alcune modifiche alle traiettorie della trama principale comunque imm modificabile nei punti di svolta essenziali, perché del resto ogni singolo videogioco si basa su varie meccaniche e dinamiche correlate, che in tal caso si traducono in uno schema narrativo esplicitamente interattivo in molte ma non tutte le sue parti, in grado di riflettere la difficoltà di cambiare davvero le carte in tavola di un mondo alla deriva come quello rappresentato dall'intero universo di finzione ideato da Kirkman. I giocatori possono modificare alcuni rami del racconto ludico, ma non possono fare nulla per quanto riguarda la progressione del piano narrativo, indipendente dalla loro esplicita interattività, che manifesta quindi l'inevitabilità del destino a cui alcuni personaggi vanno inesorabilmente incontro. Alcuni esempi: se un giocatore salva la vita di Carley nel primo episodio, non può fare nulla per lei nel terzo, dove sarà inevitabilmente uccisa dopo una lite da Lilly, ormai impazzita dopo la morte altrettanto inevitabile del padre<sup>354</sup>. Se un giocatore salva Ben nel quarto episodio, non può fare nulla per lui in quello successivo, quando sarà trafitto da una trave di ferro dopo una caduta.

---

<sup>353</sup> Per questa dissertazione, ho seguito alcune discussioni in particolare sui seguenti forum: <https://www.reddit.com/r/TheWalkingDeadGame/>; <http://www.ign.com/boards/forums/the-walking-dead.25214/>; [http://walkingdead.wikia.com/wiki/Board:Video\\_Game\\_Discussion](http://walkingdead.wikia.com/wiki/Board:Video_Game_Discussion); <https://steamcommunity.com/app/207610/discussions/> (ultime visite: 22/12/2018).

<sup>354</sup> Nella scena all'interno del secondo episodio descritta qualche pagina addietro infatti, se l'utente sceglie di aiutare Lilly, il padre verrà comunque ucciso da un altro personaggio (Kenny) preoccupato per il fatto che possa trasformarsi.

Un altro esempio assai rilevante è l'epilogo, in cui i giocatori non possono fare nulla per impedire la morte di Lee a seguito di un inevitabile morso di un errante nel quarto episodio. In questo caso, dopo che il sofferente protagonista, con un filo di voce, dice le sue ultime parole per scelta del giocatore alla commossa Clementine, la decisione spetta proprio alla bambina, che dopo aver ascoltato le ultime richieste dell'uomo/giocatore, gli sparerà per farlo smettere di soffrire oppure se ne andrà per non vederlo trasformarsi (Figura 21).



Figura 21. L'inevitabile situazione finale di *TWD: SO*.

Questa commovente scena, facendo parte del piano narrativo, non dipende dalle scelte precedentemente effettuate. Juul utilizza la terminologia di "fallimento immaginario" per descrivere momenti del genere, ovvero quando un personaggio muore secondo un percorso narrativo prestabilito, quindi indipendente dalle prestazioni dell'utente<sup>355</sup>.

Secondo un recente saggio di Jonathan Frome, è proprio grazie a simili circostanze che è possibile scuotere emotivamente i giocatori fino al possibile pianto all'interno del medium videoludico: fermo restando che un'indagine sui processi con cui certe immagini influenzano l'emotività richiederebbe un corpus specifico a parte, Frome afferma che tra le varie emozioni che possono causare il pianto, c'è n'è una che riguarda l'essere indifesi e l'impossibilità di modificare certe situazioni<sup>356</sup>. Teoricamente, i videogiochi farebbero fatica a far piangere i giocatori proprio perché donano a quest'ultimi la possibilità di modificare e ritentare passaggi mal mandati, ma in realtà possono

<sup>355</sup> J. Juul, *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games*, The MIT Press, Cambridge 2013, pp. 27-29.

<sup>356</sup> Jonathan Frome, "Video Game Sadness from *Planetfall* to *Passage*", in B. Perron, F. Schröter (a cura di), *op. cit.*, pp. 158-172 (versione elettronica).

arrivare a provocare tristezza mettendoli di fronte a eventi narrativi imm modificabili nonostante la loro flessibilità legata all'interattività esplicita soggiacente a un racconto ludico.

Nel caso specifico di *TWD: SO*, la morte di Lee avviene dopo un viaggio in cui l'utente lo ha salvato varie volte dalla morte nel piano ludico, garantendo il proseguimento di un piano narrativo in cui, a prescindere dalle scelte dell'utente nel flessibile racconto ludico, l'uomo cerca una redenzione personale prendendosi cura di una bambina, la cui salvezza diventa il suo obiettivo principale. Del resto, come afferma il più volte citato Adams, l'affetto verso gli altri è diverso dall'affetto verso sé stessi, e nei videogiochi è proprio l'affetto verso gli altri che può causare emozioni disforiche rispetto a quelle tradizionalmente legate a ogni pratica ludica. Clementine diventa così il polo delle attenzioni di Lee e, di riflesso, del giocatore stesso. Il "fallimento immaginario" di Lee non è privo di significato o addirittura fonte di rabbia per i giocatori, perché arriva dopo una lunga avventura distribuita lungo parecchi mesi in cui gli utenti, nel ruolo di Lee, vivono molti momenti in cui poter manifestare la loro *agency* nel mondo virtuale, arrivando a cambiare il destino di molti personaggi, inclusa Clementine. La prima stagione si chiude con la bambina che, all'orizzonte, vede camminare due persone, titubando sul fatto di raggiungerle o meno.

Prima della seconda stagione, Telltale Games, desiderosa di alimentare ulteriormente la curiosità degli appassionati<sup>357</sup>, sviluppa un episodio bonus chiamato *400 Days*, che viene pubblicato a luglio 2013, e si concentra sulle vicende interconnesse di cinque personaggi alle prese con vari dilemmi morali, collocati temporalmente a cavallo tra gli eventi della prima e della futura seconda stagione. C'è Vince, un carcerato costretto a fuggire dal furgone in cui è rinchiuso dopo l'attacco di alcuni erranti, che dovrà scegliere, tra due compagni, a quale dei due sparare alla gamba per rompere le catene. Russel, un adolescente che si incammina per andare a trovare la nonna, e viene invitato a montare in auto da un uomo che alterna comportamenti gentili e scorbutici, causando vari dubbi nel ragazzino, soprattutto quando i due vengono attaccati e Russel deve decidere se fidarsi o meno dell'accompagnatore. Wyatt, un giovane che fugge con un amico dall'attacco di un uomo adirato, lo stesso che propone il passaggio a Russel, per poi scegliere se abbandonare l'amico per salvarsi da un attacco di erranti. Bonnie, una cocainomane che ha interesse sentimentale verso un uomo sposato che pare ricambiare, tenuto però sotto torchio dalla moglie adirata: dopo che i tre vengono attaccati da un gruppo di persone, Bonnie fugge e per sbaglio uccide la moglie, dovendo poi scegliere se essere sincera col marito o nascondergli la verità. C'è poi Shel, che vive con un gruppo di sopravvissuti fedeli a regole ferree che non lasciano spazio a nuovi arrivati, e si trova nella scomoda posizione di decidere cosa fare con uno sconosciuto indifeso e con un'altra persona all'interno del gruppo

---

<sup>357</sup> Dyer Mitch, "MORE TELLTALE'S WALKING DEAD COMING BEFORE SEASON 2", *Ign.com*, <http://www.ign.com/articles/2013/02/25/more-telltales-walking-dead-coming-before-season-2> (ultima visita: 22/12/2018).



colpevole di aver tradito gli altri; indipendentemente dalle scelte del giocatore, Shel fugge e provoca l'inseguimento degli altri membri del gruppo, che arrivano a sparare per l'appunto a Bonnie scambiandola per Shel.

C'è dunque una evidente molteplicità di personaggi che si muovono all'interno di molteplici racconti ludici, i quali possono essere scelti nell'ordine che l'utente preferisce. A prescindere dall'ordine, le storie convergono in un momento finale in cui i cinque personaggi si trovano radunati nello stesso rifugio e vengono raggiunti da una sconosciuta, per loro così come per il giocatore, che però è costretto a prenderne controllo, avendo la sola possibilità di scegliere quale opzione dialogica utilizzare pur di convincere i presenti a seguirla. Questa scena dimostra ancora che nell'universo di *TWD* non c'è nessuna decisione semplice, anche quando si tratta di capire le intenzioni di una persona sconosciuta, visto che, come già affermato, la reale minaccia in questo universo di finzione non sono gli erranti, ma per l'appunto le persone. L'atteggiamento nei confronti della sconosciuta diventerà col senno di poi una prefigurazione per l'avventura di Clementine, visto che se un focus della prima stagione resta quello della difficoltà di conquistare la fiducia degli altri nei panni di un uomo adulto, nella seconda stagione invece il cambio di protagonista conduce a una difficoltà differente, ovvero quella di scegliere su quale adulto riporre fiducia.

#### 7.4 *The Walking Dead: Season Two*

*The Walking Dead: Season Two* (d'ora in poi abbreviata in *TWD: ST*) si articola in cinque episodi distribuiti a cadenza bimestrale sui soliti mercati digitali di Steam, Xbox Live e PSN da dicembre 2013 fino ad agosto 2014.

L'iter di sviluppo rimane il medesimo che ha sempre caratterizzato la compagnia californiana, ovvero un continuo *work in progress* con attenzione verso i *feedback* degli utenti e alle loro scelte effettuate, visto che anche la seconda stagione si basa essenzialmente sullo stesso *gameplay* della precedente (e sullo stesso stile estetico), alternando fasi dialogiche a risposta multipla, fasi d'azione tramite dei QTE e delicate situazioni in cui prendere decisioni che avranno conseguenze immediate o dilate. Sebbene il racconto ludico si articoli su alcuni inevitabili momenti a prescindere dalle scelte effettuate dagli utenti, l'interattività esplicita sulla narrazione si rivela più elastica in questa seconda stagione, considerata anche la presenza di molteplici finali sui quali tornerò in seguito. È invece necessario sottoscrivere fin da ora che, mentre nella prima stagione ogni episodio si conclude con un *cliffhanger* scritto a monte dagli sviluppatori e indipendente dalle scelte svolte in precedenza, all'interno della seconda stagione ogni episodio si chiude con una scelta morale da compiere, le cui conseguenze

vengono mostrate solo in minima parte, per poi essere chiarite all'inizio di ogni episodio successivo, il cui inizio può variare a seconda delle azioni e delle scelte precedenti.

*TWD: ST*, come prima anticipato, pone i giocatori nei panni della piccola Clementine, mettendoli di fronte a un mondo in rovina visto attraverso gli occhi di una bambina che si ritroverà alle prese con dilemmi morali e situazioni drammatiche che la costringeranno a superare anzitempo la sua infanzia. Il primo episodio infatti inizia poco dopo la conclusione della prima stagione, e si apre con un riassunto degli eventi precedenti donando al giocatore la possibilità di scegliere di importare i salvataggi: le scelte più importanti compiute nella prima stagione avranno ripercussioni anche nella seconda, avvalorando così il principio della *frammentazione-continuità* ludonarrativa dell'intera serie videoludica. A prescindere dall'importazione dei salvataggi, la seconda stagione inizia concretamente nel momento in cui la bambina segue Omid e Christa alla ricerca di provviste. A un certo punto, una rapinatrice si avvicina alla piccola minacciandola con una pistola per obbligarla a darle del cibo: Omid se ne accorge e tenta di fermare la donna che d'impulso gli spara uccidendolo sul colpo. Christa, appena trova il cadavere dell'amato, uccide adirata e senza esitazioni la sconosciuta, sotto gli occhi impauriti di Clementine, tanto impotente in questa situazione iniziale quanto il giocatore stesso, che nonostante la possibilità di poter scegliere varie azioni e opzioni dialogiche, non può fare niente per evitare la morte di Omid.

*TWD: ST* fin dall'incipit evidenzia, allo stesso modo di quanto visto con la stagione precedente, che certe situazioni drammatiche sono inevitabili a prescindere dalle strade per arrivarci, e in tal caso l'avvenimento iniziale diventa un momento cruciale per la bambina, messa di fronte a una delicata situazione che non lascia spazio alla sua debolezza.

La scena successiva si colloca sedici mesi dopo: Clementine adesso ha undici anni, possiede uno sguardo più risoluto, e durante un confronto con Christa le opzioni dialogiche selezionabili sono collocabili all'interno di un punto di vista che potrebbe avere una persona adulta. Successivamente, Christa viene attaccata da un gruppo di banditi che vogliono rubarle le provviste, e Clementine è costretta a difendersi e fuggire da questi uomini che non mostrano la minima pietà verso di lei. Come infatti afferma Bruner in merito a questa seconda stagione, riferendosi a un ipotetico giocatore: "tu hai undici anni, ma al mondo questa cosa non importa"<sup>358</sup>. L'aggressione sopra descritta e la scena iniziale del primo episodio, oltre a rammentare l'aspetto fondante della mitologia dell'universo di Kirkman, secondo cui la minaccia principale è rappresentata dagli esseri umani invece che dagli erranti, avvalorano il percorso di maturazione che Clementine sarà costretta a fare per sopravvivere

---

<sup>358</sup> Wallace Kimberley, "Extended Afterwords: The Walking Dead — Season Two", *Gameinformer.com*, <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2014/11/05/extended-afterwords-the-walking-dead-season-two.aspx> (traduzione mia, ultima visita: 22/12/2018).

in tutta questa seconda stagione, portandola a crescere fino a calarla nel ruolo di madre nelle parti finali nonostante la sua giovanissima età.

La scena successiva rappresenta l'emblema della cancellazione del lato fanciullesco di Clementine: una volta rimasta da sola, infatti, la protagonista incontra un cane randagio all'apparenza affettuoso con cui inizia a divertirsi e giocare proprio come, in un mondo normale, una bambina di undici anni potrebbe fare con il suo cucciolo. La tranquillità si spezza nel momento in cui la protagonista prende un barattolo di cibo: indipendentemente dalla scelta da parte dell'utente di dare o meno il barattolo al cane, quest'ultimo attaccherà rabbiosamente. Durante lo scontro che avviene mediante un QTE, l'animale finisce infilzato da un ramo restando sofferente, e a quel punto Clementine dovrà decidere se uccidere il cane oppure andarsene (Figura 22).



Figura 22. La scelta ardua di uccidere o meno il cane sofferente si rivelerà essere soltanto la prima di una lunga serie per Clementine.

Questa scena rammenta chiaramente il finale della prima stagione, quando Clementine si trova di fronte a Lee morente, ed enfatizza ancora il *gameplay* etico aperto che sarà alla base di tutta la seconda stagione: anche per Clementine, infatti, non ci saranno mai delle scelte che il sistema a monte definisce giuste o sbagliate, ma vari dilemmi morali che si inseriscono in un mondo che lei sarà chiamata ad affrontare con gli occhi di un adulto, e dove certe direttive etiche sono ormai perdute. Infatti, non è tanto l'utente a doversi calare nel ruolo di una bambina in *TWD: ST*, bensì la bambina a doversi calare nel ruolo di un adulto a causa dello scorrere degli eventi. Clementine resta basilarmente una protesi personaggio dalla personalità tri-dimensionale: il suo carattere, così come i suoi pensieri definiti a monte, la rendono potenzialmente diversa dagli utenti che prendono il suo controllo, liberi, come accaduto nella prima stagione, di immaginare cosa farebbe Clementine

secondo il suo punto di vista in certe situazioni oppure di decidere secondo la loro morale l'alternativa migliore, facendo di conseguenza diventare la protesi come una maschera.

In un caso come il precedente, infatti, un utente potrebbe pensare: cosa farebbe una ragazzina come Clementine di fronte a un cane morente dopo essere stata aggredita? Oppure: cosa farei io se mi trovassi nella sua medesima situazione?

A prescindere da questa scelta, il racconto ludico prosegue con una Clementine dolorante che viene trovata da un gruppo di sopravvissuti, i quali, indecisi se fidarsi o meno della ragazzina (considerato che il morso del cane somiglia a quello di un errante), decidono di rinchiuderla in un capanno per vedere se si trasformerà o meno. Clementine però soffre sempre di più, riesce a uscire ma deve curare la sua ferita, quindi entra nella casa del gruppo e, grazie all'aiuto di un'altra bambina di nome Sarah, trova il necessario per curarsi. La scena successiva non rappresenta solo una prova morale di crescita forzata per la protagonista, ma anche una prova fisica, tanto quanto per il giocatore: Clementine infatti deve cucirsi il braccio con strumenti improvvisati, le sue grida sono acutissime durante l'operazione, e l'utente per proseguire è costretto a vedere/sentire la scena visto che deve accuratamente premere dei tasti in QTE, i quali si rivelano sempre più complessi man a mano che procede, quando la ragazzina rischia di perdere i sensi. Si tratta di un'interfaccia che segue l'emozionalità del personaggio controllato, proprio come avviene in *Heavy Rain*.

Passata questa giornata, il gruppo ospita Clementine, che inizia così a conoscere le varie persone presenti, tra cui Rebecca, una donna incinta che mostra un po' di diffidenza verso la protagonista, seppur decida anche lei di accoglierla in casa. La tranquillità dura poco perché il giorno successivo, quando Clementine rimane nell'abitazione con Sarah, viene raggiunta da un misterioso uomo, che si rivelerà essere Carver, un tiranno di una comunità dalla quale sono fuggite le persone con cui si trova la protagonista. Carver è particolarmente interessato a Rebecca in quanto è convinto di essere il reale padre del bambino che la donna porta in grembo, la quale invece ostina tutto il suo amore verso Alvin, il suo reale compagno. Una volta che Carver abbandona la casa con la promessa minacciosa di fare ritorno, il gruppo si riunisce e decide di mettersi in marcia per fuggire ancora. Il primo episodio si conclude con Clementine che si reca fuori insieme ad altri due sopravvissuti e, dopo un attacco di erranti, deve scegliere quale dei due aiutare: a prescindere dalla scelta svolta, entrambi diranno a Clementine che avrebbero potuto farcela da soli, e che lei avrebbe dovuto raggiungere l'altra persona. Ancora una volta, *TWD: ST* evidenzia che non è possibile accontentare tutte le persone con cui la protagonista entra in contatto, e certe scelte benigne per l'uno possono rivelarsi maligne per un altro. Questo primo episodio è dunque un corollario che sottoscrive ancora tutte le caratteristiche fondanti della prima stagione e funge da prefigurazione per il proseguimento della seconda, enfatizzando quindi la presenza di esseri umani più pericolosi degli erranti, uno *storytelling* interattivo che

sottoscrive la complessità analitica nonostante certe conseguenze inevitabili, e un *gameplay* etico di tipo aperto snodato su dilemmi morali che, a prescindere dallo stato della protesi, capace di cambiare da maschera a personaggio, non hanno mai una chiara distinzione tra ciò che può essere definito a monte come benigno o maligno. Inoltre, considerato che i dilemmi morali sono improvvisi, diversificati tra loro e non c'è possibilità di tornare indietro una volta prese certe decisioni, le quali possono avere conseguenze immediate o dilatate, gli aspetti elencati da Sicart per la delineazione videoludica dei problemi malvagi trovano ancora una totale applicazione anche in *TWD: ST*.

Nel secondo episodio, quando il gruppo si muove per evitare Carver, incontra un altro gruppo di sopravvissuti con a capo Kenny, uno dei personaggi conosciuti nella prima stagione a cui la bambina si era affezionata e che credeva morto. I due gruppi si rintanano nello stesso rifugio ma ci sono dei malumori, che costringono Clementine a scegliere da che parte stare: indipendentemente dalla sua scelta, nel rifugio arriva anche Bonnie, uno dei cinque personaggi controllabili in *400 Days*, che si mostra subito gentile con Clementine. La ragazzina deve ancora una volta decidere se fidarsi o meno della donna, e il suo dilemma è parallelo a quello di qualsiasi giocatore, a prescindere che abbia giocato o meno con l'episodio a cavallo tra le prime due stagioni. Infatti, Bonnie è una perfetta sconosciuta per Clementine così come per chi non ha giocato *400 Days*, mentre quegli utenti che conoscono la donna, non possono comunque sapere cosa le è successo e dove si è recata dopo l'episodio sopra citato. In ogni possibile alternativa, Telltale Games cerca di stimolare la curiosità degli utenti attorno alla misteriosa comparsa della donna, che si tramuta in sorpresa per tutti quando Bonnie rivela di far parte (contro la sua volontà) dell'esercito di Carver: l'uomo invade quindi il rifugio e rapisce i presenti, uccidendo anche Alvin nel caso in cui Clementine decida di gridare aiuto intimando a Kenny di sparare per fermare il rapimento.

Nel corso del terzo episodio, incentrato sulla forzata prigionia e la pianificazione/attuazione della fuga dalla base di Carver, che verrà distrutta da un massiccio attacco di erranti, Alvin morirà inevitabilmente dissanguato nel caso si salvi precedentemente, sottoscrivendo ancora che, a prescindere dalla complessità analitica di certe scelte, il destino di alcuni personaggi è già segnato all'interno di un organigramma narrativo modificabile in tante ma non tutte le sue parti. Ciò vale anche per vari altri personaggi facenti parte del gruppo di Clementine, che nel corso dei due episodi successivi, a causa di varie morti inevitabili nonostante l'apparente possibilità di evitarle, diminuirà sempre di più fino a restare composto da quattro persone: Clementine, Kenny, il neonato di Rebecca (morta poco dopo il parto), e Jane, una giovane ragazza che, dopo aver perso tutta la famiglia, si unisce al gruppo nel quarto episodio.

I momenti di confronto e dialogo con Jane aumentano nel quinto episodio, mostrando da un lato l'umanità della ragazza accanto a un senso di ira nei confronti di un mondo che non vuole, in cui

secondo lei la fiducia verso sé stessi è l'unico modo per sopravvivere. Nel medesimo episodio, aumentano anche le scene in cui Clementine si confronta con Kenny, che alterna momenti di lucidità ad altri di ira incontrollata per aver perso la donna amata durante la fuga da Carver. Questi dialoghi servono per rendere i personaggi sempre più tri-dimensionali in vista dell'epilogo, in cui Kenny attaccherà Jane perché convinto che la ragazza abbia lasciato morire il neonato al gelo di proposito: Clementine può solo tentare di dividere i due, che lottano a morte, e nel momento in cui l'uomo sta per trafiggere la donna con un coltello, la protagonista può decidere se sparare o meno a Kenny con una pistola. A differenza di quanto avvenuto con la prima stagione, la delicata scelta conclusiva può portare il racconto ludico a ulteriori ramificazioni narrative.

Se Clementine, per mano dell'utente, spara a Kenny, scopre in seguito che Jane aveva solo nascosto il neonato per mostrare a Clementine quanto fosse in realtà diventato pericoloso l'uomo, e a quel punto l'utente può decidere se perdonare o meno la ragazza. In caso di mancato perdono, la seconda stagione si chiude con Clementine che vaga da sola con il neonato. Se invece la protagonista perdona Jane, le due si mettono in viaggio insieme e, dopo qualche giorno, quando ormai si sono sistemate nella ex base di Carver ormai scevra degli erranti, devono decidere se accogliere o meno una famiglia smarrita, con il titolo che si chiude senza mostrare le conseguenze di tale scelta.

Se invece Clementine distoglie lo sguardo, Kenny uccide Jane, e la protagonista deve successivamente decidere se fidarsi dell'uomo quando le dirà che si è comportato così per difendersi: in caso di mancata fiducia, il titolo termina con lo stesso epilogo in cui la bambina non perdona Jane, mentre se invece assolve l'uomo, i due si mettono in viaggio fino a quando arrivano ai cancelli di una roccaforte, in cui però c'è posto soltanto per Clementine e per il neonato; si apre così un possibile doppio epilogo anche in tal caso, poiché la protagonista può decidere di entrare nella roccaforte dopo che Kenny stesso le intima di farlo, oppure può scegliere di continuare a vagare con l'uomo.

Nonostante la variabilità di epiloghi, che in nessun caso chiudono totalmente gli eventi, è dunque presente la costanza relativa alla presenza di Clementine in quanto madre adottiva del piccolo neonato, che rappresenta, oltre al compimento del suo percorso di maturazione, una prerogativa per la terza stagione della serie videoludica. Quest'ultima arriverà solo dopo un'altra miniserie di tre episodi su cui è doveroso soffermarsi brevemente, focalizzati ancora su una figura femminile: la spadaccina Michonne.

### *7.5 The Walking Dead: Michonne*

Occhi di ghiaccio, katana che diventa quasi estensione del suo corpo e due erranti privi di arti legati da una catena che si porta appresso: è in tal modo che gli appassionati, nell'ultima puntata della

seconda stagione della serie televisiva o nel numero 19 del fumetto, vedono per la prima volta Michonne, una donna destinata a diventare importante nell'organigramma narrativo transmediale. A prescindere infatti da alcune differenze tra la versione illustrata e quella televisiva, Michonne diventerà presto una alleata fondamentale per il gruppo di Rick, e i due nel corso del tempo si innamoreranno. Ciò nonostante, la donna resta avvolta da un passato misterioso che la tormenta, ed è proprio da questo elemento che attinge la miniserie videoludica sviluppata da Telltale Games, che viene rilasciata sui soliti mercati digitali in tre episodi a cadenza mensile tra febbraio e aprile 2016. Come infatti afferma Kirkman in un'intervista, Michonne è una donna complessata interiormente a causa di traumi precedenti che nella versione a fumetti e in quella televisiva sono soltanto accennati, mentre rappresentano elementi centrali in *TWD: Michonne*<sup>359</sup>.

Questo titolo a episodi, oltre all'obiettivo di far luce sul passato di uno dei personaggi più celebri, vuole anche chiarire cosa succede alla donna tra il numero 123 e 139 della serie a fumetti, in cui si allontana per poi ritornare insieme al gruppo di Rick. Seguendo l'iter transmediale, questo videogioco seriale può comunque essere giocato sia da coloro che conoscono già il personaggio così come da coloro che, magari ancorati alla sola diramazione videoludica stabilita da Telltale Games, non hanno mai visto Michonne in altri settori d'intrattenimento. Non a caso, il primo episodio si apre con la donna in preda ad allucinazioni sul suo passato, in cui vede costantemente due bambine dal volto oscurato che invocano il suo aiuto: la donna, in preda al delirio, si punta una pistola alla tempia e il giocatore può già decidere se premere il grilletto o abbassare l'arma. Seguendo il principio della complessità analitica, l'eventuale decisione di suicidarsi viene comunque sventata dall'arrivo di Pete<sup>360</sup>, un uomo con il quale la donna si allea poco dopo essersi allontanata da Rick. L'incipit serve per mettere gli appassionati di fronte a una versione sconosciuta di Michonne, ovvero quella di una donna mentalmente fragile e con tendenze suicide, e allo stesso tempo carica di tri-dimensionalità caratteriale la protagonista all'interno del titolo a episodi, visto che il focus sul passato è altresì necessario per scavare a fondo nella personalità della donna, rendendola così sempre più vicina a un realismo emotivo che controbilancia l'apparente freddezza con cui Michonne uccide ogni errante che le si para davanti.

Il *gameplay* si articola sulle stesse meccaniche e dinamiche viste in precedenza per le prime due stagioni della serie, alternando quindi fasi dialogiche, scelte morali da compiere in un breve lasso di tempo e fasi d'azione in QTE, le quali si mostrano più elaborate rispetto al passato considerato il fatto che Michonne, essendo un'abile spadaccina, può compiere numerose azioni con la sua katana rispetto a due persone inizialmente non abituate ai combattimenti come nel caso di Lee e Clementine.

---

<sup>359</sup> Telltale Games, "The Walking Dead: Michonne - Robert Kirkman Interview", *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=mkvhYMyJlaU> (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>360</sup> Personaggio differente rispetto al Pete menzionato in *TWD: ST*.

Nel corso dei tre episodi, la donna viene scambiata per una ladra su una piccola barca da cui riceve un segnale di soccorso, e viene così incarcerata, insieme a una ragazzina di nome Samantha, all'interno di un complesso portuale gestito da un gruppo di persone senza scrupoli, capitanati da Randall e sua sorella Norma. Una volta fuggiti dal complesso, Samantha viene ferita e inseguita dall'uomo, preso poi in ostaggio da Michonne e la famiglia della ragazzina in attesa che Norma liberi una delle persone tenute prigioniera. Al momento dello scambio tra gli ostaggi, scatta inevitabilmente lo scontro a fuoco tra i due gruppi che porta comunque Michonne ad avere la meglio su Norma, per poi fare un ultimo drammatico confronto col passato che la tormenta.

Quello appena descritto è un sintetico riassunto del *plot* scritto a monte degli sviluppatori senza tenere conto delle numerose occasioni in cui le scelte possono modificare il proseguimento del racconto ludico. Proprio come avvenuto per *TWD: ST*, il piano ludonarrativo pone alla fine dei due episodi iniziali delle scelte morali, le quali avranno conseguenze chiarite solo nell'episodio successivo. Alla fine del primo infatti, dopo che Michonne e Samantha restano prigioniera, un uomo spara e uccide accidentalmente il fratello della ragazza, causando la sua ira e la sua sete di vendetta, e Michonne deve decidere se lasciare che la ragazzina si faccia trasportare dall'odio sfogandosi sull'uomo o se tentare di fermarla. Ancor più delicata la scelta alla conclusione del secondo episodio, in cui la protagonista deve decidere se uccidere o meno il minaccioso Randal prima dello scambio di ostaggi: da un lato, lo scambio potrebbe far tornare le cose alla normalità, mentre dall'altro lato, l'uomo non solo in precedenza ferisce gravemente Samantha, ma le uccide senza scrupoli anche il padre. Michonne è quindi di fronte a un personaggio che non merita certo la grazia, ma che potrebbe altresì rivelarsi utile per raggiungere una pace futura. Come prima accennato, a prescindere dalla scelta svolta in questa situazione, il terzo e ultimo episodio si focalizzerà sull'inevitabile scontro con Norma, che sottoscrive ancora quanto la mancanza di un'etica normativa alla base in un mondo post-apocalittico renda certe persone completamente prive di ogni principio morale attinente al bene comune. Il racconto ludico passa dunque attraverso vari momenti imprescindibili nonostante la complessità analitica accompagnata da un *gameplay* etico di tipo aperto, che enfatizza ancora vari problemi malvagi con cui Michonne deve confrontarsi nei rapporti con gli altri e con sé stessa. Nel corso della miniserie infatti, ci saranno vari momenti delicati per la donna, come quello di scegliere se coprire o meno, a sue spese, le azioni del fratello di Samanta che tenta la fuga durante la prigionia, oppure di dire al fratellino più piccolo la verità su quanto accaduto.

La scelta probabilmente più delicata avviene comunque sul drammatico finale del terzo episodio, in cui Michonne deve salvare i due fratellini piccoli di Samanta all'interno di una casa in fiamme mentre le visioni sul suo passato si fanno sempre più intense: si scopre che la donna, prima dell'epidemia, ha dovuto abbandonare le due figlie piccole a causa del divorzio col marito, rimanendo così



impossibilitata ad aiutarle nel momento in cui il mondo crolla a causa degli erranti. I sensi di colpa affliggono Michonne al punto che, dopo aver salvato i due fratellini, in un continuo alternarsi tra realtà e allucinazione, la protagonista deve decidere se restare con le due bambine (per la prima volta con il volto non più oscurato) che la pregano a occhi lucidi di abbracciarle, oppure dir loro addio uscendo dalla casa in cui abitava e, di conseguenza, da quella andata a fuoco che circonda realmente la donna. Se Michonne decide di salutare le figlie, si salva in seguito insieme a Samanta, mentre se invece decide di restare, viene comunque tirata fuori dalla casa proprio dalla ragazzina, che durante il salvataggio rimane intrappolata nelle fiamme.

A prescindere dalla scelta finale, dunque, i sensi di colpa della protagonista non possono in alcun caso diminuire, ed è per questo motivo che il suo carattere tormentato non mostra nessun cambiamento radicale tra la sua scomparsa e ricomparsa nella serie a fumetti. Ciò nonostante, *TWD: Michonne* fa luce su un aspetto oscurato della tormentata personalità della protagonista evidenziando una debolezza interiore all'apparenza inesistente nelle altre ramificazioni transmediali, in cui la donna si comporta spesso con atteggiamenti freddi e risoluti. All'opposto di quanto accade a Clementine, costretta a crescere anzitempo e cacciare le fragilità comprensibili di una bambina in un mondo simile, Michonne nasconde ed è chiamata a confrontarsi con una debolezza insita dentro di lei pur di continuare a sopravvivere, in ogni senso.

Quindi, *TWD: Michonne*, oltre a rappresentare uno spin-off della serie videoludica di Telltale Games a cavallo tra la seconda e la terza stagione, in grado di enfatizzare la molteplicità di personaggi e linee narrative inseribili in un simile mondo di finzione, rappresenta altresì un titolo che vuole attirare i fan verso la declinazione videoludica dell'universo narrativo sfruttando l'appeal di un personaggio assai noto e avvolto da un mistero, che viene per l'appunto svelato solo nel titolo a tre episodi.

### 7.6 *The Walking Dead: A New Frontier*

La “terza stagione” videoludica sviluppata da Telltale Games sull'universo ideato da Kirkman viene pubblicata digitalmente in cinque frammenti tra dicembre 2016 e maggio 2017, rappresentando sia un proseguimento narrativo di quanto visto in precedenza che un nuovo punto d'inizio<sup>361</sup>. Non a caso, questa stagione viene denominata *The Walking Dead: A New Frontier* (d'ora in poi *TWD: ANF*), e, come affermano Matt Boland e Brad Kane, rispettivamente *narrative designer* e *lead designer* del titolo, è pensata per attirare sia gli utenti che hanno giocato le precedenti stagioni ma anche per attrarne di nuovi, visto che la trama (ancora una volta modificabile a seconda delle scelte effettuate)

---

<sup>361</sup> A differenza delle precedenti stagioni, in tal caso gli episodi sono quattro: il primo viene suddiviso in due parti distinte, pubblicate comunque nello stesso giorno, il 20 dicembre 2016, mentre i restanti tre episodi arrivano in seguito a cadenza mensile, partendo da marzo fino a maggio 2017.

si focalizza tanto su nuovi personaggi, come il nuovo protagonista Javier, quanto su altri già noti, come Clementine<sup>362</sup>. Dello stesso avviso è anche Job Stauffer, capo del progetto, il quale enfatizza per l'appunto che la scelta di non chiamare esplicitamente questo titolo episodico come “terza stagione”, ricalca la volontà di rappresentare al contempo un proseguimento e un nuovo inizio narrativo<sup>363</sup>. All'inizio del primo episodio di *TWD: ANF*, infatti, è possibile importare tutti i salvataggi delle precedenti stagioni in modo tale che il titolo tenga in considerazione tutte le scelte morali effettuate in precedenza, le quali avranno ripercussioni anche nel corso della “terza stagione”. Nel caso in cui invece un nuovo utente si avvicina per la prima volta alla serie videoludica di Telltale Games a partire da *TWD: ANF*, il sistema pone delle domande sugli snodi narrativi più rilevanti delle precedenti stagioni, in modo tale da generare un punto di partenza personalizzato sulla base delle risposte fornite (Figura 23).

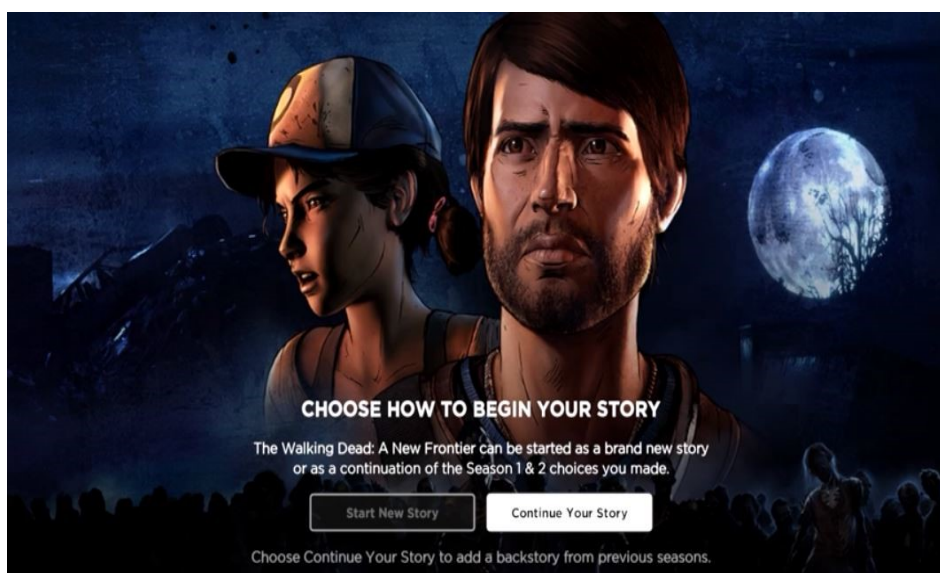


Figura 23. All'inizio di *TWD: ANF*, è possibile scegliere se importare i salvataggi delle precedenti stagioni oppure di cominciare sulla base di risposte effettuate sul momento.

Questa stagione cerca dunque di seguire il principio che sta alla base del funzionamento transmediale precedentemente analizzato, poiché il suo racconto ludico vuole essere accattivante per qualsiasi utente a prescindere dalla sua conoscenza delle precedenti stagioni videoludiche e degli altri rami su cui si dipana l'universo di finzione ideato da Kirkman. *TWD: ANF* nasce quindi con due obiettivi intelaiati: 1 - sfruttare il principio della dilatazione seriale per enfatizzare la curiosità dei giocatori

<sup>362</sup> Telltale Games, “Behind the Scenes - The Walking Dead: A New Frontier”, *Youtube.com*, [https://www.youtube.com/watch?v=k6ljHR-A3LM&index=69&list=PLDLO0Hn9-0Egvj4YaWCKXl3i\\_DKGHOljJ](https://www.youtube.com/watch?v=k6ljHR-A3LM&index=69&list=PLDLO0Hn9-0Egvj4YaWCKXl3i_DKGHOljJ) (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>363</sup> MajesticGaming, “Telltale Walking Dead Season 3 Interview (New Info, Choices, Age, Characters)”, *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=louETNeRlGo> (ultima visita: 22/12/2018).

affezionati, promettendo loro che alcune scelte svolte nella serie avranno conseguenze anche durante *TWD: ANF*. 2 – attirare potenzialmente nuovi giocatori, cercando altresì di stimolarli a esplorare l'intero universo narrativo su altri settori d'intrattenimento, vista la possibilità di poter scaricare gratuitamente cinque numeri del fumetto una volta acquistato *TWD: ANF*.

Questa stagione è ambientata inizialmente alle origini dell'epidemia di erranti, e mette in luce un nuovo gruppo di personaggi quando Javier, giovane adulto e protagonista controllabile dal giocatore, rientra a casa dalla sua famiglia dopo un lungo periodo di assenza, scontrandosi col fratello David, il quale lo accusa di aver abbandonato i suoi cari nel momento del bisogno. David è sposato con la giovane Kate, e la coppia ha due figli, Gabe e Mariana<sup>364</sup>. Il padre di Javier e David è gravemente malato, muore poco dopo e si trasforma in errante, condannando allo stesso destino la madre dopo averla morsa in volto. La vicenda si sposta qualche anno più tardi, quando Javier, Kate, Gabe e Mariana viaggiano con un furgone alla ricerca di provviste, mentre il destino di David per il momento rimane ignoto, anche se dalle parole di Kate, visibilmente attratta da Javier, sembra che il marito sia ormai scomparso.

Bastano pochi minuti all'interno del *play time* per rendersi conto che il *gameplay* del titolo è essenzialmente invariato rispetto alle precedenti stagioni, alternando quindi fasi dialogiche, esplorazione di ambienti alla ricerca di materiali utili e fasi d'azione eseguibili tramite dei QTE, tutte all'interno di uno *storytelling* esplicitamente interattivo che spesso pone il giocatore di fronte a complesse e diversificate scelte morali dalle quali non è possibile tornare indietro, e dalle quali dipenderanno alcune conseguenze temporalmente immediate o dilatate.

Anche la complessità analitica soggiacente a certe scelte importanti rivela essere in linea con quanto visto nelle precedenti stagioni già a partire dal primo episodio di *TWD: ANF*, e nello specifico quando, nonostante i possibili ed eventuali tentativi di Javier per ragionare con un gruppo di uomini infuriati per delle provviste rubate appartenenti a una comunità denominata "new frontier", lo scontro sarà inevitabile. Questa lotta iniziale porterà alla conseguente inevitabile morte di Mariana sul finale del primo episodio, in cui il giocatore dovrà poi scegliere se scappare per soccorrere Kate ferita, oppure rispondere al fuoco aiutando una ormai adolescente Clementine (incontrata poco prima dal protagonista). Anche in tal caso, dunque, il *cliffhanger* che chiude l'episodio dipende e si modula in base alle scelte degli utenti, cosa che avviene anche per tutti i successivi frammenti, in cui il ruolo di Clementine diventerà sempre più rilevante.

Considerati tutti i possibili finali di *TWD: ST*, la curiosità di capire che fine abbia fatto il neonato di Clementine è inevitabile per gli utenti che hanno giocato in precedenza la serie videoludica, e viene chiarita progressivamente in ogni episodio grazie a dei *flashback* in cui il giocatore prende il controllo

---

<sup>364</sup> I bambini sono figli naturali di Kate, seconda moglie di David.

della ragazzina, dovendo compiere determinate scelte che poi si riveleranno fondamentali per delineare la personalità del personaggio in vista dell'episodio finale, sul quale tornerò in seguito. Per il momento, è necessario affermare che il primo *flashback* di Clementine può considerevolmente cambiare sulla base delle scelte finali svolte in *TWD: ST*, ma in ogni caso Kenny o Jane moriranno inevitabilmente alla fine dell'analessi temporale, costringendo così Clementine a proseguire da sola nel suo cammino<sup>365</sup>. Nel secondo *flashback*, la ragazzina, dopo essere scappata da alcuni erranti, conoscerà Ava, donna appartenente ai “new frontier”, che ospiterà Clementine e il neonato nel gruppo di sopravvissuti colpevoli della futura morte di Mariana. Nel terzo, Clementine cercherà di rubare dei medicinali dal campo per curare il neonato malato, e questa azione causerà le ire di David che, diventato uno dei leader dei “new frontier” dopo la separazione dalla famiglia, allontanerà Clementine dal gruppo sottraendole la custodia del bambino<sup>366</sup>. Il quarto e ultimo *flashback* della ragazzina si posiziona cronologicamente ancor prima di quello iniziale dell'episodio d'apertura, e anche questo può cambiare considerevolmente sulla base delle scelte finali svolte in *TWD: ST*, considerato che può riguardare dei dialoghi molto personali con Kenny, Jane o un confronto con sé stessa.

Gli sguardi sul passato che riguardano Clementine servono dunque da collante tra la seconda e la terza stagione, chiarendo sia alcuni nodi narrativi rimasti in sospeso per tutti coloro che l'hanno conosciuta in precedenza, sia per garantire al personaggio una personalità tri-dimensionale alla vista di quegli utenti che non hanno avuto modo di conoscerla in precedenza.

Clementine però non è il solo personaggio al centro dei *flashback*: queste analessi temporali riguardano anche Javier all'inizio di tutti gli episodi, e si focalizzano sul giovane adulto alle prese con i suoi rapporti sentimentali con Kate e conflittuali con David, caricando anche tutti questi personaggi di una personalità tri-dimensionale, visto che grazie a tutti questi momenti è possibile conoscere sempre meglio il loro passato, la loro personalità e i loro pensieri.

Javier e David hanno sempre avuto un rapporto teso, ma ciò nonostante il loro attaccamento affettivo rimane implicitamente alto, e diventa esplicito durante gli eventi nella linea temporale del presente in *TWD: ANF*, soprattutto quando David scopre che i “new frontier” sono i responsabili della morte di Mariana, portandolo così a voltare le spalle al gruppo per combatterli insieme al fratello.

I cambiamenti del racconto ludico sulla base di alcune scelte morali possono essere molteplici, ma in ogni caso conducono a determinati punti di svolta essenziali, come per esempio una tesa situazione che è emblematica per evidenziare la presenza di un *gameplay* etico di tipo aperto in cui non esiste una chiara e benigna soluzione a un problema malvagio. Poco prima della fine del penultimo episodio,

---

<sup>365</sup> Kenny verrà ucciso da un gruppo di erranti dopo un incidente automobilistico, mentre Jane, in preda alla disperazione, si impiccherà.

<sup>366</sup> È lecito precisare che il giocatore non scopre in questo momento che in realtà David fa parte dei “new frontier”, visto che questa rivelazione sorprendente chiude la seconda parte del primo episodio.

David sta per essere impiccato per il suo tradimento ai “new frontier”, mentre Javier tenta in ogni modo di fermare Joan, una delle leader dell’accampamento intenzionata a svolgere l’esecuzione. Ciò nonostante, la leader metterà di fronte il protagonista a quello che può essere considerabile, in ogni senso, il problema malvagio più emblematico di *TWD: ANF*, ovvero decidere chi salvare tra Ava, l’amica di Clementine che in passato l’aveva condotta nei “new frontier” (colpevole anche lei di aver voltato le spalle al movimento una volta resasi conto della loro aggressività), oppure Tripp, uno dei nuovi personaggi che affianca e aiuta spesso Javier nella sua avventura. La scelta però si rivela un tradimento, riflettuto a livello metaludico: se infatti l’utente afferma di voler salvare Ava, in realtà Joan ordina agli uomini di sparare proprio su di lei, e capita lo stesso destino a Tripp nel caso in cui l’utente scelga di salvare l’uomo<sup>367</sup>. Successivamente, l’utente può scegliere se attaccare o meno Joan, e nel caso scelga di non attaccare, sarà in realtà David a farlo, che nel frattempo si libera della corda che lo tiene legato, causando in ogni caso l’inizio dello scontro finale con i “new frontier”.

Tali momenti riassumono l’intera mitologia alla base del mondo ideato da Kirkman, vista l’enfasi sull’oscurità morale che colpisce alcuni individui dopo l’epidemia, rendendoli pericolosi e inaffidabili, sottolineando ancora che nell’universo di *TWD* il confine tra bene e male, oltre che essere labile, non può pendere per tutti da uno stesso lato, poiché ogni azione mirata al salvataggio di un personaggio conduce spesso alla morte qualche altro alleato.

Questa caratteristica, evidenziata più volte nell’arco della serie videoludica di Telltale Games, viene enfatizzata soprattutto nell’episodio finale di *TWD: ANF*, quando in seguito a un litigio acceso tra Javier e David, dopo che quest’ultimo scopre la relazione tra il fratello e Kate, il giocatore deve scegliere, impersonando Javier, se andare a recuperare David e suo figlio Gabe oppure restare con Kate per aiutarla a ripulire un grosso accampamento invaso da erranti. Anche Clementine in tale circostanza dovrà scegliere come agire, ovvero decidere se aiutare Kate oppure inseguire David e Gabe, ma in tal caso lo farà senza che il giocatore prenda il suo controllo, visto che la sua scelta in tale momento dipenderà da alcune azioni compiute dagli utenti sia in *TWD: ST* e soprattutto nei vari *flashback* con lei protagonista sopra descritti, in grado di cambiarne implicitamente la sua personalità. Tutte le scelte effettuate prendendo in precedenza il controllo di Clementine, dunque, confluiscono in questo particolare momento in cui la ragazzina può avere un atteggiamento più o meno prudente nei confronti dei pericoli e delle persone che le stanno a cuore. La sua personalità viene infatti costruita non solo dall’incedere degli eventi imprescindibili per il proseguimento narrativo della serie videoludica, ma anche da quelle scelte apparentemente di portata minore sull’organigramma narrativo che però incidono sul carattere della ragazza, arrivando a definirla in toto come protesi personaggio

---

<sup>367</sup> Seguendo ancora il principio del “fallimento immaginario”, la persona tra le due che scappa all’esecuzione perisce inevitabilmente nella fuga successiva cadendo da un dirupo, e il giocatore non può fare nulla per impedirlo.

nell'episodio conclusivo, vista la sua autonomia decisionale che non passa attraverso un controllo diretto del giocatore. Le conseguenze della scelta finale di Javier, con l'aggiunta della scelta conclusiva di Clementine, possono essere molto variegata e portano il racconto ludico a quattro differenti finali, ognuno dei quali esperibile con ulteriori cambiamenti possibili proprio sulla base dell'atteggiamento della giovane ragazza<sup>368</sup>. L'immagine qua sotto riassume le possibili diramazioni narrative conclusive, ed è evidente che, a prescindere dalla scelta compiuta dal giocatore nei panni di Javier, e a quella di Clementine, non è praticamente possibile mettere in salvo tutti i membri della famiglia (Figura 24).

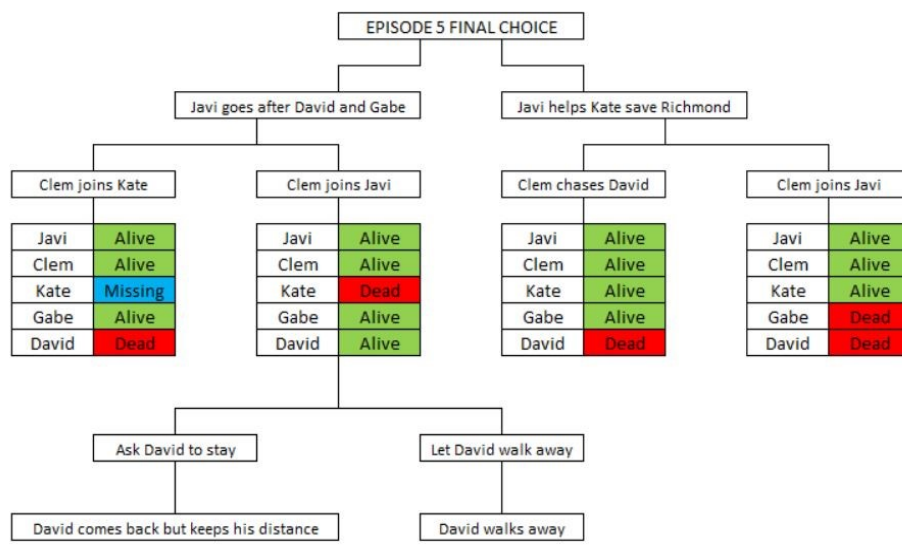


Figura 24. Schema sintetizzato e comprovato dalla comunità di fan (oltre che dal sottoscritto) sul topic relativo a *TWD: ANF* all'interno del sito reddit.com

Proprio come la stessa Clementine dice al protagonista di *TWD: ANF* poco prima della scelta finale, infatti: “non puoi salvare tutti coloro che ti stanno a cuore, io ci sono già passata, devi scegliere Javier”. Scegliere è dunque inevitabile, così come è inevitabile la scomparsa di qualche personaggio a cui, protagonista e utenti, si affezionano nel corso dei vari episodi. Il titolo, a prescindere dalla molteplicità di epiloghi, si conclude comunque con Clementine che si mette in viaggio alla ricerca del neonato, visto per l'ultima volta in un luogo non lontano. L'ultima stagione, uscita a partire dagli ultimi mesi del 2018 e per il momento composta da due dei quattro episodi pianificati, mette ancora gli utenti nei panni di Clementine: soltanto in futuro sarà possibile scoprire cosa accadrà alla ragazza, visto che è notizia recentissima che Skybound Games, una compagnia fondata da Kirkman nel 2010,

<sup>368</sup> L-r BC, “Episode 5 Ending Guide”, *Steamcommunity.com*, <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=937101812> (ultima visita: 22/12/2018).

assumerà gli ex dipendenti di Telltale Games per permettere loro di portare a termine la serie videoludica<sup>369</sup>.

### 7.7 Riassumendo: Telltale Games e *The Walking Dead*

La compagnia californiana, sfruttando i vantaggi della distribuzione digitale, crea un modello di serialità videoludica esplicita che si costruisce nel corso del rilascio dei vari episodi grazie all'attenzione verso le opinioni della critica e del pubblico. La focalizzazione sul genere delle avventure grafiche contemporanee, ricalcando il *gameplay* (anche da un punto di vista etico) rilanciato da David Cage, accanto alla scelta di sviluppare titoli attenenti a universi di finzione già radicati nell'immaginario collettivo, diventano le basi su cui Telltale Games focalizza il suo operato per tutti i suoi 14 anni di attività. In questo capitolo, è stato preso in considerazione il caso di *The Walking Dead*, emblematico per comprendere le sinergie narrative che dovrebbero sempre sussistere all'interno di un universo transmediale dipanato su molteplici settori d'intrattenimento. La serie videoludica sviluppata dall'azienda californiana, che al momento conta tre stagioni complete e uno spin-off, rappresenta il loro progetto più longevo, così come quello più emblematico per enfatizzare la dimensione disforica in cui è ormai entrato il medium da circa un ventennio grazie all'avvento della sfera etica e morale all'interno di meccaniche e dinamiche ludonarrative. Temi delicati e situazioni tese senza chiare soluzioni sono all'ordine del giorno in ogni episodio che compone la serie videoludica di *The Walking Dead*, per ognuno dei molteplici personaggi controllabili lungo le stagioni finora distribuite. Il realismo emotivo che caratterizza ogni protagonista, e in alcuni casi anche altri personaggi, pone ancor più in rilievo la presenza di problemi malvagi nel vero senso del termine, vista la concreta impossibilità di salvare ogni personaggio con il quale l'utente è stimolato a costruire affetto ed empatia nel corso degli episodi. Nonostante alcuni nodi narrativi fissi, l'intera serie da un punto di vista formale registra un'elasticità sempre maggiore del racconto ludico, enfatizzando di conseguenza sempre di più la sua potenziale variabilità della costanza narrativa a causa della complessità analitica, alla quale fa seguito una potenziale quanto stimolata ripetizione e dilatazione dell'esperienza.

L'avvento di Telltale Games segnerà, come illustrerò nel prossimo capitolo, l'entrata in scena di un numero sempre maggiore di videogiochi seriali espliciti che cercheranno di ricalcare il modello sancito dalla compagnia californiana da un punto di vista produttivo e distributivo, sia attirando le attenzioni di altre aziende famose nel settore, così come di altre ai primi passi. Se c'è, tra tutti questi,

---

<sup>369</sup> Brian Crescente, "Kirkman's Skybound to Complete Telltale's 'Walking Dead' With Original Devs", *Variety.com*, <https://variety.com/2018/gaming/news/skybound-telltale-the-walking-dead-1202971245/> (ultima visita: 22/12/2018).

un caso che merita ulteriore attenzione per quanto concerne il *gameplay* etico e non solo, è quello di *Life Is Strange*, titolo seriale esplicito sviluppato dalla compagnia francese di Dontnod, capace di far nascere e crescere con una formula serialmente esplicita un videogioco all'interno del medium senza ancorarsi ad alcun universo di finzione preesistente. Alla luce di quanto sta accadendo ultimamente, l'eredità di Telltale Games oggi passa fortemente dallo studio francese, che sta continuando a dimostrarsi abile nel portare avanti la serialità videoludica esplicita per come è stata concepita dall'azienda californiana.



## CAPITOLO 8 – DONTNOD E IL CASO DI LIFE IS STRANGE

### 8.1 La serialità videoludica esplicita al di là di Telltale Games

Come visto nel precedente capitolo, Telltale Games segna una prassi di produzione e distribuzione videoludica serializzata a partire dal 2006, enfatizzando successivamente, con il particolare caso transmediale di *The Walking Dead*, l'importanza della narrazione esplicitamente interattiva, che si costruisce sulla base di determinate scelte morali da parte degli utenti lungo i mesi intercorrenti tra il rilascio dei vari frammenti ludonarrativi.

L'avvento dei negozi digitali fin dall'inizio degli anni Zero, come osservato in precedenza, incrementa la serialità esplicita nel medium videoludico, ed è proprio sulla base di questa trasformazione strutturale che Telltale Games riesce a trovare il terreno fertile per coltivare il suo modello di produzione seriale, che continua ad essere tutt'oggi emulato da innumerevoli sviluppatori sparsi per il mondo, seppur con alcune differenze a seconda dei vari casi. Sia compagnie famose che altre alle prime armi, infatti, notano nella serialità videoludica esplicita una prassi che può incentivare la curiosità degli utenti attorno a determinati titoli.

Per quanto riguarda il primo caso, ovvero le compagnie radicate nel mercato videoludico che si affidano al modello serialmente esplicito, un esempio è la nipponica Capcom, che nel 2015 sceglie di pubblicare in forma episodica *Resident Evil Revelations 2* (da ora in poi abbreviato in *RER 2*), il decimo capitolo della famosa saga, che in tal caso chiede agli utenti di prendere il controllo alternato di due personaggi noti, ovvero i già menzionati Claire e Barry. A differenza di quanto visto per i tre capitoli usciti alla fine degli anni Novanta, nel corso degli anni Zero la saga compie una radicale trasformazione nel *gameplay*, abbandonando le inquadrature fisse in favore di un'azione più dinamica ripresa con la telecamera alle spalle del personaggio controllato. *RER 2* si inserisce proprio su questo filone.

Claire e Moira (figlia di Barry), che lavorano insieme per un'agenzia con l'obiettivo di prevenire la diffusione di altri virus dopo gli eventi dei primi capitoli della saga, vengono rapite da misteriosi individui mascherati per poi essere portate su un'isola colma di mutanti: lo scopo delle due giovani donne diventa dunque quello di capire i motivi del rapimento e trovare una via di fuga; Barry, quando scopre dove si trova la figlia, si precipita sullo stesso luogo ma viene rallentato da una misteriosa bambina di nome Natalia che gli chiede aiuto.

La trama del titolo, da queste premesse, si infittisce sempre di più nel corso dei quattro episodi principali che lo compongono, pubblicati a cadenza settimanale a partire dal 25 febbraio 2015 fino al 20 marzo 2015, giorno in cui vengono rilasciati anche due episodi bonus e viene immessa sul mercato

l'edizione fisica contenente l'intero videogioco. *RER 2* alterna i due protagonisti controllabili che, sebbene si muovano in linee narrative temporalmente differenti (Barry giunge sull'isola sei mesi dopo nell'*event time* rispetto alla figlia), arriveranno alla congiunzione nel capitolo finale, che può concludersi in due modi diversi a seconda di un'azione compiuta nel terzo episodio. Il titolo poi si completa dei sopra citati episodi bonus, i quali chiedono agli utenti di prendere il controllo di Moira e Natalia all'interno di scenari non presenti nell'arco della trama principale orizzontale, scoprendo così alcuni retroscena narrativi.

Ogni episodio segue certe prassi formali inerenti alla serialità nella sua declinazione televisiva, come la presenza dei *cliffhanger* alla fine di ogni frammento e un breve riassunto audiovisivo all'inizio del successivo: come affermano infatti gli sviluppatori nel corso di un'intervista, *RER 2* è un titolo che vuole emulare la distribuzione seriale televisiva, e non solo per le sopra citate convenzioni, ma anche per enfatizzare la post-interattività ogni qual volta gli utenti si connettono online e discutono dei possibili sviluppi<sup>370</sup>.

A fronte di una distribuzione seriale episodica simile a quella di Telltale Games, in tal caso non è invece presente un lavoro continuativo da parte degli sviluppatori, che producono interamente il titolo per poi suddividerlo in modo tale da enfatizzare le sospensioni narrative nell'epilogo di ogni episodio. Non è un caso infatti se la distanza temporale che separa gli episodi dei videogiochi seriali sviluppati da Telltale Games si aggira in media nei due mesi, mentre per quanto riguarda *RER 2* sussiste solo una settimana tra un episodio e il successivo. Il titolo seriale di Capcom, quindi, emula la distribuzione online frammentata della compagnia californiana, ma sceglie di non fare altrettanto per quanto riguarda le pratiche produttive, iniziando il rilascio solo quando tutti gli episodi di un determinato arco narrativo sono già stati realizzati. Questo esempio sottoscrive non solo la modularità della produzione videoludica in ambito seriale, ma anche quanto siano interscambiabili i due modelli impliciti ed espliciti, visto che spesso, come accade nel caso di *RER 2* o in altri casi sviluppati dalla Telltale Games, i videogiochi inizialmente distribuiti in forma episodica vengono poi pubblicati in custodia fisica nei negozi. Infatti, come già dimostrato nel paragrafo 5.1, se in ogni videogioco completo possono sempre essere rintracciate alcune caratteristiche formali tipiche della serialità narrativa, allo stesso modo, ogni videogioco inizialmente suddiviso in episodi può essere successivamente venduto/giocato come un titolo completo, a quel punto inquadrabile nei canoni della serialità implicita.

Sempre nell'ambito di compagnie famose che decidono di sfruttare l'avvento della serialità videoludica esplicita, un caso parzialmente diverso rispetto a *RER 2* per quanto concerne soprattutto

---

<sup>370</sup> Connected Digital World, "Resident Evil Revelations 2 Exclusive Interview with Michiteru Okabe and Matt Walker", *Youtube.com*, [https://www.youtube.com/watch?v=WALPj\\_xd7M4](https://www.youtube.com/watch?v=WALPj_xd7M4), min. 2:08-5:22 (ultima visita: 22/12/2018).

la produzione è quello della danese Io Interactive con il suo *Hitman*, sesto capitolo uscito nel corso del 2016 che prosegue un'altra famosa saga in cui il protagonista costante rimane Agente 47, un letale assassino che lavora su commissione per conto di un'associazione segreta, uccidendo i suoi bersagli senza alcuna apparente emozione. Il titolo si suddivide in sei episodi che compongono al momento la prima e unica stagione, in cui Agente 47 si reca ogni volta in luoghi differenti per colpire bersagli diversi, enfatizzando delle trame verticali correlate da una trama orizzontale inglobante. Gli episodi vengono pubblicati a cadenza mensile a partire da marzo fino a ottobre dello stesso anno, con una pausa di circa tre mesi tra il terzo e il quarto. Se nel caso di *RER 2* il motivo alla base della distribuzione episodica settimanale si incanala nel bisogno di sperimentare prassi formali e fomentare discorsi sociali prendendo spunto diretto dai canoni della serialità televisiva, nel caso di *Hitman* l'intervallo di tempo maggiore incentiva anche il *gameplay* del titolo, visto che il *level design* cerca di stimolare l'utente a sperimentare molteplici percorsi per arrivare a ogni obiettivo. A fronte della costanza relativa all'obiettivo finale di ogni missione, Agente 47 ha una potenziale variabilità ingente di alternative con cui procedere, le quali possono essere sperimentate dal giocatore soltanto ripetendo varie volte ogni episodio in attesa del successivo. L'intervallo di tempo più lungo tra il terzo e il quarto episodio, ma altresì anche le comuni pause mensili, come affermano gli sviluppatori in un'intervista, servono inoltre per incamerare i consigli degli utenti e svolgere alcune modifiche agli episodi successivi<sup>371</sup>. Quest'ultima affermazione evidenzia quindi che parte dello sviluppo di *Hitman* avviene parallelamente al rilascio degli episodi, evidenziando quindi un lavoro continuativo simile a quanto ha caratterizzato Telltale Games.

Sia nel caso di *RER 2* che in quello di *Hitman* gli esperimenti serialmente espliciti si sono rivelati un grande successo: il titolo di Capcom raggiunge infatti la soglia del milione di copie vendute già poco dopo il rilascio dell'ultimo episodio<sup>372</sup>, mentre Io Interactive annuncia nell'estate del 2017 che il titolo episodico con protagonista Agente 47 supera ormai i cinque milioni di utenti<sup>373</sup>.

In questi due casi brevemente citati, così come in quello di *The Walking Dead* analizzato dettagliatamente nel precedente capitolo, l'arrivo dei videogiochi esplicitamente seriali si inserisce all'interno di alcuni universi di finzione già ampiamente noti agli utenti, favorendo dunque l'avvicinamento di un numero di fan potenzialmente elevato. Ciò nonostante, è lecito sottolineare che

<sup>371</sup> Tom Caswell, "Interview: Why episodic was the way to go for Hitman", *Gamezone.com*, <https://www.gamezone.com/originals/interview-why-episodic-was-the-way-to-go-for-hitman-k2d9/> (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>372</sup> Capcom, "Financial Results for the Fiscal Year Ended March 31, 2015. Decreased in Net Sales by 37.1%, Increased by 2.7% in Operating Income from the Previous year", *Capcom.co*, <http://www.capcom.co.jp/ir/english/news/html/e150507b.html> (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>373</sup> Io Interactive, "More than 5 Million Players and raising", *Twitter.com*, [https://twitter.com/IOInteractive/status/893075224253431808/photo/1?ref\\_src=twsrc%5Etfw&ref\\_url=https%3A%2F%2Fmultiplayer.it%2Fnotizie%2F186807-hitman-oltre-5-milioni-di-giocatori-su-hitman.html](https://twitter.com/IOInteractive/status/893075224253431808/photo/1?ref_src=twsrc%5Etfw&ref_url=https%3A%2F%2Fmultiplayer.it%2Fnotizie%2F186807-hitman-oltre-5-milioni-di-giocatori-su-hitman.html) (ultima visita: 22/12/2018).

l'utilizzo di una licenza preesistente non può sempre garantire un adeguato successo di critica e pubblico nei confronti di un videogioco a episodi.

Un esempio emblematico sotto questo punto di vista è *Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness* (Hothead Games, Zeboyd Games, 2008-2013), videogioco episodico che, nonostante la licenza sulla serie a fumetti iniziata nel 1998 e tutt'oggi esistente, fatica a trovare un buon riscontro di pubblico: il titolo infatti si articola in quattro episodi, di cui i primi due pubblicati nel 2008 mentre il terzo e il quarto rispettivamente nel 2012 e il 2013. C'è dunque un intervallo di ben quattro anni a cavallo della metà del titolo, poiché dopo le scarse vendite del secondo episodio, la compagnia di Hothead Games annuncia di abbandonare il progetto, successivamente ripreso da un'altra compagnia privata, Zeboyd Games, che conclude il videogioco seriale trasformandone radicalmente il *gameplay*. In questa serie videoludica, dunque, i primi due episodi si basano sulle più tradizionali avventure grafiche con l'aggiunta di combattimenti a turni (Figura 25), mentre i restanti due episodi hanno un aspetto estetico radicalmente differente che richiama, tramite la tecnica della *pixel art*<sup>374</sup>, la celebre saga di *Final Fantasy*, ricalcata anche nel *gameplay* (Figura 26).



Figura 25. Una fase di combattimento a turni durante il primo episodio di *Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness*.

<sup>374</sup> Tecnica contemporanea che richiama graficamente i titoli degli anni Ottanta, evidenziando volutamente la presenza dei pixel componenti l'immagine elettronica.



Figura 26. Fase di combattimento a turni tratta dal terzo episodio, che dimostra una grafica totalmente differente rispetto a prima.

Questo esempio enfatizza che lo sviluppo di videogiochi serialmente espliciti, avvenendo generalmente in costante corso d'opera, può incontrare numerosi e variegati problemi nell'arco dei mesi/anni che un determinato titolo frammentato richiede per essere completato. Ciò può accadere sia nel caso in cui un videogioco si inserisce in un già costituito tessuto transmediale, ma anche e soprattutto in quei casi in cui un videogioco seriale non è ancorato a degli universi narrativi preesistenti, vista la necessità di costruire da zero una solida community di fan.

Sarebbe infatti un errore pensare che il formato episodico nel medium videoludico abbia sempre registrato dei successi da quando Telltale Games inizia il suo operato, non solo alla luce di quanto accaduto recentemente alla compagnia californiana, ma anche perché nel nuovo millennio si registrano innumerevoli casi in cui certi videogiochi seriali incontrano variegati problemi nel corso dello sviluppo, al punto di rimanere incompleti o protrarre in tempi assai lunghi il loro completamento. Quello relativo a Penny Arcade è soltanto uno di una lunghissima sfilza di casi problematici, che se non altro ha avuto quanto meno la fortuna di essere portato a termine, nonostante la nettissima differenza ludica tra la prima e la seconda metà del titolo. Sebbene una situazione simile sia difficile da immaginare per l'ultima stagione videoludica di *TWD*, visto il coinvolgimento degli ex dipendenti di Telltale Games sui restanti episodi da distribuire, stando ad alcune voci (per adesso non confermate da alcuna fonte ufficiale) la serie sembrerebbe essere stata l'unica che abbia generato solidi introiti all'interno della compagnia californiana. Considerato che la prima stagione è stata rilasciata nel 2012, quindi otto anni dopo la nascita ufficiale dell'azienda, pare davvero impensabile che Telltale Games sia andata avanti nella sua attività per un periodo così lungo senza mai ottenere dei guadagni, soprattutto alla luce dei numeri mostrati da Connors alla GDC del 2012 presentati nel

precedente capitolo. Resta comunque innegabile che la produzione serialmente esplicita nel medium videoludico abbia i suoi rischi, e il fatto che una compagnia radicata come Telltale Games si sia trovata a chiudere lo dimostra: tale chiusura arriva dopo una sfilza di altre compagnie indipendenti che si sono trovate in seria difficoltà nel mantenere uno sviluppo continuativo dei loro progetti.

Come affermano Jason Kraft e Chris Kwak in un articolo ormai non più recente ma comunque ancora attuale, uno dei possibili problemi della serialità videoludica (esplicita), da un punto di vista produttivo, è infatti quello di poter dilazionare i costi e i tempi di sviluppo<sup>375</sup>. In tal modo, anche delle piccole compagnie senza fama e senza un budget elevatissimo possono teoricamente provare a sviluppare dei titoli a episodi, in quanto il rischio di bancarotta teoricamente è ridotto considerato che possono investire non tanto sul futuro titolo completo, ma solo sulla porzione iniziale dello stesso. Ciò che di primo acchito può sembrare un vantaggio, in realtà può invece rivelarsi un'arma a doppio taglio, in quanto la possibilità di suddividere i costi di produzione rischia di condurre gli sviluppatori ad approcciare concettualmente un progetto episodico avendo in mente principalmente il primo episodio, senza una visione a lungo termine, con la speranza di continuare concretamente lo sviluppo degli episodi successivi solo in caso di adeguato guadagno iniziale. Se il primo episodio non vende a sufficienza, lo sviluppo rischia quindi di interrompersi, mentre quando l'episodio iniziale vende abbastanza, l'arrivo di un secondo episodio (e altresì la continuazione della serie) rischia di protrarsi fin troppo nel tempo, considerato che gli sviluppatori riprendono il lavoro soltanto quando hanno un budget rassicurante, con il correlato rischio di smarrire l'interesse dei fan.

Telltale Games nel corso degli anni Duemila ha insegnato che un videogioco seriale non dovrebbe essere pensato come un titolo completo suddiviso in più parti, sottoscrivendo che lo sviluppo dovrebbe essere parallelamente portato in avanti su ogni episodio che compone una singola stagione, tenendo fin da subito in mente un rilascio periodico. A prescindere da quelle che saranno le verità ufficiali relative alla chiusura della compagnia, l'iter produttivo continuativo è stato presentato da Grossmann alla GDC del 2008 come un processo già a quel tempo radicato nell'attività di Telltale Games, che da lì in poi è comunque andata avanti per dieci anni. Pare dunque difficile al momento pensare che la causa scatenante della chiusura sia dovuta ai ritmi dovuti al *work in progress*, tratto embrionale della serialità narrativa che Telltale Games mutua e coniuga all'interno del medium videoludico, stabilendo una prassi lavorativa continuativa e parallela alla distribuzione sui mercati digitali. Ciò nonostante, sono veramente molte le compagnie che, sfruttando i potenziali benefici della distribuzione digitale, si avvicinano alla serialità videoludica esplicita senza tenere in considerazione il videogioco nella sua futura interezza, ma come una serie di frammenti sviluppabili uno di seguito

---

<sup>375</sup> Jason Kraft, Chris Kwak, "Episodic Gaming in the Age of Digital Distribution", *Gamasutra.com*, [https://www.gamasutra.com/view/feature/131869/episodic\\_gaming\\_in\\_the\\_age\\_of\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/131869/episodic_gaming_in_the_age_of_.php) (ultima visita: 22/12/2018).



all'altro, nella speranza di guadagnare a sufficienza su ogni frammento per poter sviluppare il successivo. Questo approccio, protraendosi eccessivamente nel tempo, rischia di mettere in luce vari problemi all'interno del team di sviluppo, che può dunque trovarsi a lavorare magari per anni dietro a un progetto senza avere sufficienti sicurezze.

Per esempio, *Dark Dreams Don't Die* (Access Games, 2014), abbreviato ufficialmente in *D4*, è un'avventura grafica che alterna fasi dialogiche, fasi di ricerca ambientale e altre fasi d'azione tramite dei QTE, che viene pubblicata nel mese di novembre 2014 comprendendo primo e secondo episodio come esclusiva temporale importante per la console Xbox One. La trama del titolo, focalizzata su un giovane investigatore privato senza memoria alla ricerca dell'assassino della moglie, sembra sposarsi perfettamente con una pubblicazione serialmente esplicita, ma ciò nonostante, *D4* ha un impatto poco soddisfacente su un pubblico preso alla sprovvista, considerata la discutibile scelta di annunciare la data di rilascio del titolo soltanto pochi giorni prima<sup>376</sup>. Il titolo rimane congelato nel 2016, quando il direttore del progetto, Hidetaka Suehiro, decide di abbandonare la compagnia di Access Games a causa di problemi personali e altri interni al team di sviluppo mai chiariti totalmente, annunciando poi, a seguito delle pressioni dei fan, che non ci sarà mai un proseguimento per le avventure dell'investigatore privato<sup>377</sup>. Considerati i molteplici interrogativi lasciati in sospeso, appare difficile pensare che Suehiro abbia pensato fin dall'inizio a una interruzione così radicale in un momento culminante, soprattutto considerata la scritta che compare in sovraimpressione nel finale del secondo episodio (Figura 27).



Figura 27. Attualmente, questa immagine rappresenta la conclusione di *D4*.

<sup>376</sup> La prassi del mercato videoludico odierno infatti prevede spesso l'annuncio di un videogioco anche alcuni anni prima del rilascio ufficiale, mentre la data di uscita viene generalmente annunciata qualche mese o al massimo qualche settimana prima.

<sup>377</sup> HidetakaSwerySuehiro, *Twitter.com*, <https://twitter.com/Swery65/status/918453005782999042> (ultima visita: 22/12/2018).

Le vendite inferiori al previsto, uniti ai problemi interni con il team di Access Games, evidentemente hanno avuto un ruolo cruciale nella scelta di interrompere il promettente progetto, sebbene lo stesso Suehiro non sia mai andato a fondo sui reali motivi di questa brusca interruzione. L'unica speranza per i fan di *D4* è che il progetto venga ripreso da altre compagnie, un po' sulla falsa riga di quanto è accaduto in *Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness*, col rischio correlato di vederne però stravolto il *gameplay*. Quello di *D4* è solo uno dei tanti casi in cui un videogioco seriale si interrompe a causa di un inadeguato riscontro economico o comunque problemi interni al team, e se in questo caso il direttore ha quanto meno annunciato ufficialmente la cancellazione del progetto, pur non chiarendone i motivi, accade assai spesso che altri titoli rimangono bloccati in un metaforico limbo silenzioso durante la produzione seriale.

Sotto questo punto di vista, un esempio è *Blues and Bullets* (A Crowd of Monsters, 2015-in corso?), un'avventura grafica in cui l'utente assume il controllo di un ex detective che torna alla vita di un tempo per cercare una bambina rapita. Il titolo debutta nel mese di luglio 2015 con il primo episodio, seguito dal secondo episodio rilasciato ad aprile 2016, riscuotendo un discreto riscontro da parte della critica ma un non altrettanto riscontro di pubblico: da allora fino ad oggi il progetto è rimasto completamente bloccato nonostante le rassicurazioni da parte degli sviluppatori nel settembre 2016 con un post sulla loro pagina ufficiale Twitter, che a distanza di oltre due anni rimane l'ultimo aggiornamento ufficiale sullo stato di un progetto che ormai sembra congelato<sup>378</sup>.

Nonostante questi sfortunati casi, in Francia la compagnia di Dontnod negli ultimi anni è riuscita ad applicare perfettamente la lezione indiretta impartita da Telltale Games creando e pubblicando nel corso del 2015 *Life Is Strange*, un titolo a cinque episodi che ha formato una enorme community di fan, diventando il videogioco seriale ad aver ottenuto il maggior successo di critica e pubblico senza essere basato su licenze preesistenti. A differenza della compagnia californiana, infatti, Dontnod non vuole inserirsi in un tessuto transmediale già tracciato basandosi su licenze già esistenti, bensì creare una nuova proprietà intellettuale partendo proprio dal medium videoludico: per *Life Is Strange*, oggi è possibile contare una stagione completa, una mini-serie prequel, uno spin-off a cavallo tra la prima e la seconda stagione (suddivisa in cinque episodi e al momento composta dal primo di questi, rilasciato il 27 settembre 2018) e un fumetto in arrivo nel 2019. Il focus imminente sulla prima stagione di questo titolo a episodi servirà non soltanto per indagare le pratiche produttive adottate dagli sviluppatori francesi, ma anche per riflettere sulla peculiare applicazione del *gameplay* etico all'interno della narrazione esplicitamente interattiva su cui si basa l'universo di *Life Is Strange*.

---

<sup>378</sup> A Crowd of Monsters, *Twitter.com*, <https://twitter.com/CrowdOfMonsters/status/780430053771476993> (ultima visita: 22/12/2018).



## 8.2 *Life Is Strange*

Annunciato nel 2014, *Life Is Strange* viene poi pubblicato in cinque episodi distribuiti digitalmente a cadenza bimestrale, partendo da gennaio 2015 fino ad arrivare a ottobre dello stesso anno. Il titolo è un'avventura grafica che, ricalcando l'innovazione ludonarrativa perpetuata da Cage e Telltale Games, si basa su una narrazione esplicitamente interattiva con molte fasi dialogiche a risposta multipla e altre fasi di esplorazione ambientale, sostituendo invece i momenti d'azione tramite i QTE con situazioni che la ragazza protagonista, Max Caulfield, deve affrontare grazie alla possibilità di riavvolgere il tempo, potere che lei scopre di possedere casualmente salvando dalla morte Chloe Price, la sua migliore amica d'infanzia.

Nonostante basi il suo *gameplay* su alcune meccaniche classiche e contemporanee di genere delle avventure grafiche, *Life Is Strange* vuole incentivare delle dinamiche differenti, allontanandosi dall'enfasi sugli enigmi ambientali che aveva caratterizzato alcuni titoli negli anni Novanta e dal dinamismo incentrato sul tempismo che rivitalizza il genere negli anni Zero. Come infatti afferma Jean-Maxime Moris, il direttore creativo del titolo, *Life Is Strange* vuole enfatizzare la sua narrazione interattiva mediante il dialogo, le scelte morali e il rapporto con gli altri personaggi, che può essere influenzato da Max grazie al suo potere<sup>379</sup>. Il riavvolgimento temporale diventa un elemento cardinale per il piano ludonarrativo del titolo e, parallelamente, per la peculiare implementazione del *gameplay* etico, aspetti sui quali tornerò in seguito.

È infatti necessario sottolineare adesso che gli sviluppatori francesi di Dontnod, nonostante la loro scelta di differenziare alcune dinamiche del titolo da altri dello stesso genere, devono molto in termini d'ispirazione e prassi produttive alle due compagnie indagate nei precedenti due capitoli di questo elaborato: “Life is Strange probabilmente non sarebbe esistito se prima di noi non ci fossero stati altri team di sviluppo come Quantic Dream o Telltale”, sostiene testualmente il co-direttore del titolo, Raoul Barbet<sup>380</sup>. Gli sviluppatori francesi sono infatti dichiaratamente degli appassionati dei videogiochi di Quantic Dream così come quelli di Telltale Games, e più specificatamente, come afferma il produttore esecutivo Luc Baghadoust, fin dalla fase di pre-produzione di *Life Is Strange*, Dontnod comunica spesso con Telltale Games per comprendere a fondo la loro prassi produttiva seriale<sup>381</sup>. Filtro di tutte queste comunicazioni diviene Square Enix, la milionaria azienda nipponica

---

<sup>379</sup> Mike Stubbsy, “Life Is Strange: an Interview with Creative Director Jean-Maxime Moris”, *Godisageek.com*, <http://www.godisageek.com/2015/01/life-is-strange-interview-with-creative-director-jean-maxime-moris/> (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>380</sup> Sergio Pennacchini, “INTERVISTA LIFE IS STRANGE”, *Everyeye.it*, <https://www.everyeye.it/articoli/intervista-life-is-strange-28421.html> (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>381</sup> Joe Donato, “Life is Strange Interview: How Dontnod made the most with a small budget”, *Gamezone.com*, <https://www.gamezone.com/originals/life-is-strange-interview-how-dontnod-made-the-most-with-a-small-budget-jwr3/> (ultima visita: 22/12/2018).

alla quale gli sviluppatori francesi si rivolgono con successo prima dell'inizio dello sviluppo, in modo tale da ottenere fondi utili per finanziare totalmente e pubblicare il loro progetto seriale. Sebbene questa decisione porti Dontnod a dover rispettare determinati tempi di pubblicazione secondo la volontà dell'editore, lo studio della prassi seriale sancita da Telltale Games consente alla compagnia francese di aggirare ogni problema: come infatti affermano gli sviluppatori, la produzione del titolo, comprensiva di tutte le ramificazioni narrative del racconto ludico, avviene fin dall'inizio pensando a una distribuzione seriale dalla precisa cadenza bimestrale, che lascia spazio per alcune modifiche (ma non dei totali stravolgimenti) sulla base dei consigli degli utenti tra ogni episodio, così come sulla base delle loro reazioni a determinate scelte<sup>382</sup>. In tal modo, Dontnod ha margine di tempo per effettuare degli eventuali cambiamenti al racconto ludico inizialmente previsto. Inoltre, questa suddivisione, stando alle parole del secondo co-direttore Michael Koch, permette allo studio di tenere maggiormente sotto controllo la scrittura delle trame verticali che in ogni episodio si affiancano a quella orizzontale, come da prassi nella narrativa seriale<sup>383</sup>. La produzione del titolo ricalca dunque quella adottata da Telltale Games: nonostante i punti di svolta narrativi cardinali all'interno di *Life Is Strange* restino immutati, la distanza bimestrale sussistente tra la distribuzione degli episodi, serve a Dontnod per controllare la ricezione del pubblico, osservato sia tramite piattaforme come Twitch o Youtube, sia controllando le statistiche relative alle scelte effettuate<sup>384</sup>.

Un esempio emblematico del lavoro continuativo di Dontnod è riscontrabile in una trama verticale sulla quale tornerò più dettagliatamente in seguito, ma che vale la pena anticipare brevemente proprio per enfatizzare i potenziali, e in tal caso concreti, vantaggi della serialità videoludica esplicita. Nel secondo episodio, Max si trova a parlare spesso con Kate, una ragazza in preda alla depressione dopo che è stata vittima di cyberbullismo; nel drammatico epilogo dell'episodio, Max è impossibilitata a utilizzare il suo potere di riavvolgimento temporale, e deve convincere una disperata Kate, sul tetto della scuola, a non suicidarsi. Dopo aver osservato il turbamento e la commozione degli utenti, gli sviluppatori decidono di inserire, nel terzo episodio, non soltanto vari dialoghi che fanno riferimento a quel particolare momento, ma anche una scena intera in cui la protagonista va a fare visita a Kate nel caso sia riuscita a salvarla<sup>385</sup>.

---

<sup>382</sup> Mattia Ravanelli, "LIFE IS STRANGE E L'ARTE DELL'IMPERFEZIONE, INTERVISTA A DONTNOD", *Ign.com*, <http://it.ign.com/life-is-strange/106514/interview/life-is-strange-e-larte-dellimperfezione-intervista-a-dontno> (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>383</sup> Joe Skrebels, "Directors Commentary - revisiting Life is Strange with its creators", *Gamesradar.com*, <https://www.gamesradar.com/life-is-strange-interview-directors/> (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>384</sup> Proprio come accade per i titoli di Telltale Games, anche *Life Is Strange*, alla fine di ogni episodio, mostra un resoconto delle scelte compiute dal giocatore indicando in percentuali le decisioni prese dagli altri utenti.

<sup>385</sup> Dontnod, "Life Is Strange: Directors Commentary (Full Documentary)", *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=MYwwWKf-KIg>, min. 55:05-56:00 (ultima visita: 22/12/2018).

Se da un punto di vista produttivo la distanza bimestrale tra un episodio e il successivo serve per enfatizzare la prassi seriale del *work in progress*, in tal caso declinato tra osservazione della ricezione ed eventuali modifiche e accorgimenti nei già pianificati episodi futuri, dal punto di vista della fruizione, come affermano gli sviluppatori, la pubblicazione seriale vuole incentivare la riflessione degli utenti sulle scelte morali compiute, le quali non hanno mai un confine netto tra il bene e il male comunemente intesi, e spesso hanno conseguenze non immediatamente percettibili<sup>386</sup>. È proprio in merito alla questione delle scelte che è lecito adesso introdurre la trama del titolo, rimarcando che, trattandosi di una narrazione esplicitamente interattiva, ci possono essere vari cambiamenti nel *plot* a seconda di determinate scelte, che avvengono comunque sulla base di momenti cardinali dai quali tutti i giocatori, a prescindere dalle loro decisioni, devono passare.

*Life Is Strange* è ambientato nel 2013, ad Arcadia Bay, una balneare cittadina americana. Max Caulfield è una ragazza diciottenne timida e introversa con la passione per la fotografia che, in un comune giorno di scuola, assiste alla morte di Chloe Price, una ragazza estroversa e sua migliore amica fin dall'infanzia, uccisa con un colpo di pistola dal bullo Nathan dopo un banale litigio. In quel momento, protraendo la mano in avanti, Max si ritrova catapultata pochi minuti prima dell'omicidio, e dopo un comprensibile straniamento, decide di tornare sul luogo del futuro omicidio per evitare la morte dell'amica, riuscendo nel suo intento. Max quindi si riavvicina a Chloe dopo anni di assenza dovuti a un suo precedente trasferimento in un'altra città, scoprendo che l'amica soffre ancora per la morte del padre e che non sopporta il nuovo compagno della madre. Nel corso del primo episodio, Max ha l'occasione di parlare con vari studenti e studentesse della Blackwell Academy, alle prese con vari problemi della vita adolescenziale, e padroneggia sempre di più il suo potere di riavvolgere il tempo, che però sembra causarle effetti collaterali, provocandole delle forti epistassi e soprattutto delle visioni relative a un tornado immenso in arrivo ad Arcadia Bay. Max parla del suo potere alla migliore amica, dicendole inoltre di averlo utilizzato per salvarla dalla morte: Chloe inizialmente è diffidente, ma quando Max fornisce in un bar la perfetta descrizione di ciò che avverrà nel giro di 5 minuti futuri, le crede. Successivamente, Chloe rivela alla protagonista di essere in serio pensiero per le sorti di Rachel, una ragazza alla quale in passato si era molto affezionata e che, alla pari di altre giovani ad Arcadia Bay, sembra essere sparita nel nulla. Max decide quindi di aiutare la sua migliore amica, e nel frattempo ha modo di confrontarsi con Kate, una coetanea molto simile a lei caratterialmente, che durante una serata viene filmata e sbeffeggiata da alcune studentesse per aver baciato (sotto effetto di droghe) vari ragazzi. La depressione di Kate è così forte al punto di portarla a tentare il suicidio in un momento in cui, senza apparenti spiegazioni, Max non è più in grado di

---

<sup>386</sup> Lorenzo Mosna, "Life is Strange. Intervista agli sviluppatori", *Spaziogames.it*, [https://www.spaziogames.it/recensioni\\_videogiochi/console\\_multi\\_piattaforma/18863/life-is-strange](https://www.spaziogames.it/recensioni_videogiochi/console_multi_piattaforma/18863/life-is-strange) (ultima visita: 22/12/2018).

riavvolgere il tempo. La protagonista capisce quindi che non può sempre affidarsi a quello che sembra essere un potere sempre più incontrollabile e per certi versi pericoloso: nel terzo episodio infatti, dopo aver fissato con lo sguardo una fotografia che la ritrae in compagnia di Chloe da bambine, si ritrova catapultata proprio in quel momento, e decide di sfruttare il suo potere per evitare la morte del padre dell'amica, che sarebbe rimasto ucciso in un incidente stradale. Dopo aver nascosto le chiavi dell'auto, Max torna al presente, notando di aver creato una realtà alternativa, in cui il padre dell'amica è ancora vivo, ma Chloe è paralizzata su una sedia a rotelle: nel quarto episodio, quest'ultima confessa alla protagonista che non vuole più soffrire per una vita che non ritiene più tale, visto che i medici stanno solo rimandando la sua morte, e le chiede un'eutanasia. A questo punto, Max torna ancora indietro nel tempo, lasciando al suo destino il padre dell'amica in modo tale da cancellare la realtà alternativa. Tornata al presente, le due ragazze, che col tempo sembrano provare dei sentimenti vicendevoli, continuano a indagare sulla sparizione di Rachel, trovandola morta in una discarica. È in quel momento che le due si rendono che la paradisiaca città di Arcadia Bay in realtà è tale soltanto all'apparenza: poco dopo infatti, colui che sembrava essere un colto insegnante di fotografia, il professor Jefferson, uccide Chloe per poi rapire e narcotizzare Max. La protagonista, all'inizio dell'episodio finale, si sveglia in una camera oscura, legata a una sedia, mentre il suo insegnante la fotografa in varie pose, confessandole di essere lui il responsabile della sparizione delle altre ragazze, narcotizzate e poi uccise. Osservando una fotografia scattata alcuni giorni precedenti (e per la precisione nel momento in cui comincia il titolo), Max torna indietro nel tempo e fa arrestare Jefferson, ma lo spazio intorno continua a divenire sempre più instabile, e il tornado immenso si avvicina sempre di più ad Arcadia Bay. In una serie di visioni, Max ripercorre tutte le sue scelte svolte in precedenza, capendo che ogni tentativo di modificare il naturale ordine delle cose salvando l'amica provoca instabilità nello spazio-tempo. Nell'ultima, ardua decisione, Max deve scegliere se fuggire con Chloe da Arcadia Bay che sta per essere distrutta dal tornado, oppure tornare indietro nel tempo e lasciare morire l'amica nella scuola, provocando così ordine spazio-temporale.

Sacrificare Chloe oppure sacrificare l'intera città di Arcadia Bay? È questa la delicata scelta finale dalla quale dipenderà uno dei due finali disponibili, una scelta a cui ogni giocatore, a prescindere dal percorso ludonarrativo personale, si ritrova costretto a compiere: una decisione ardua, capace di dividere a metà le opinioni degli utenti<sup>387</sup>. Si tratta dell'ultima di una serie assai lunga di scelte delicate che chiamano in causa il giocatore in quanto agente morale e costituente della vera personalità della timida Max.

---

<sup>387</sup> Life Is Strange Wiki, "Game Statistics", *Lifeisstrangewikia.com*, [http://life-is-strange.wikia.com/wiki/Game\\_Statistics](http://life-is-strange.wikia.com/wiki/Game_Statistics) (ultima visita: 22/12/2018).

Ogni episodio contiene infatti circa una decina di scelte che portano il racconto a ramificazioni minime, mentre circa cinque scelte che invece lo conducono a ramificazioni quanto meno moderate o maggiori: come infatti afferma Koch, a prescindere dalla delicatezza e dalla sua importanza nell'organigramma ludonarrativo, ogni scelta ha sempre delle conseguenze correlate<sup>388</sup>. All'interno di *Life Is Strange*, molte scelte da compiere sono inserite in un contesto di finzione che emula molti aspetti della vita quotidiana, e nella grande maggioranza dei casi tali scelte possono riflettere situazioni che, potenzialmente, qualunque persona può aver sperimentato in passato o può sempre trovarsi a sperimentare. Vale la pena percorrere in sintesi quanto meno quelle scelte che hanno un impatto considerevole sul racconto ludico.

Nel primo episodio, Max deve decidere se dire o meno al preside della scuola che Nathan va in giro con una pistola; decidere se confortare o meno Victoria (una studentessa narcisista) dopo che si sporca con la vernice; fotografare o intervenire in una delicata situazione in cui un guardiano (il patrigno di Chloe) alza molto la voce contro l'indifesa Kate; intervenire (dopo essersi nascosta nell'armadio della sua camera) in difesa di Chloe durante un litigio con il patrigno. Nel secondo episodio, Max deve decidere se suggerire a Kate di contattare subito la Polizia o cercare altre prove del fatto che è stata drogata; rispondere o meno a una telefonata della stessa Kate in un momento in cui Chloe ha appena perdonato la protagonista per tutto il tempo passato in cui non si era fatta più sentire dopo il trasloco; quali parole scegliere per convincere Kate a non gettarsi dal tetto; verso chi rivolgere la colpa del tentato (o avvenuto) suicidio della giovane compagna di classe. Nel terzo episodio, Max deve scegliere se rubare o meno dei soldi dall'ufficio del preside per aiutare Chloe a saldare un debito con un pericoloso individuo che la minaccia per della droga mai pagata; baciare o meno Chloe in un momento di intimità. Nel quarto episodio, Max deve decidere se compiere l'eutanasia dopo la richiesta di Chloe oppure no; intervenire o meno durante uno scontro a mani nude tra Warren (un ragazzo che cova dei sentimenti per lei) e Nathan; avvertire o meno Victoria del fatto che sarà lei la prossima indiziata a esser rapita. Nel quinto episodio, prima della scelta finale, Max deve decidere verso quale direzione portare il rapporto con Warren.

Come si evince da questa rapida descrizione, le scelte che deve affrontare la protagonista fanno parte di una realtà che può essere paragonata a quella concreta: nel corso della GDC EU 2016, l'*head writer* del titolo, Christian Divine, afferma infatti che la focalizzazione su delle ambientazioni comuni in cui si muovono personaggi con delle problematiche tipiche di ogni adolescente, come il rapporto conflittuale con i genitori e certi compagni di classe, serve per richiamare alla mente di ogni giocatore

---

<sup>388</sup> GameSpot, "Ashly Burch, GameSpot, and Dev. Michael Koch talk Life is Strange - Kinda Funny Stage Show E3 2015", *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=7DGgxSbRWio>, min. 21:00-22:05 (ultima visita: 22/12/2018).

adulto alcuni momenti che può aver vissuto concretamente, aumentando di fatto la possibilità di causare emozioni intense, tra cui la commozione<sup>389</sup>.

Le affermazioni di Divine sono riconducibili al pensiero di Frome, che nel suo saggio incentrato sui processi con cui un videogioco può causare il pianto negli utenti, oltre a sottolineare l'importanza dell'impossibilità di modificare certi eventi narrativi, come già evidenziato parlando nel capitolo precedente in merito a *TWD: SO*, afferma che le emozioni dei giocatori possono distinguersi in due tipologie complementari: quelle simpatetiche e quelle personali<sup>390</sup>. Le prime sono rintracciabili generalmente quando, di fronte a un videogioco (così come a ogni opera di finzione), l'utente si sente dispiaciuto per le sorti di un determinato personaggio sulla base di un processo di empatia, che lo porta a immaginare sé stesso in quella delicata situazione; le emozioni personali sono ancora più intense, perché non comprendono soltanto l'empatia verso un personaggio, ma anche il richiamo di determinati eventi che l'utente ha vissuto nella sua stessa vita, aumentando potenzialmente il suo investimento emotivo. *Life Is Strange* mette in luce la realtà quotidiana, e le scelte che chiede di compiere al giocatore nella grande maggioranza di casi fanno riferimento a situazioni che chiunque può esperire nella vita di tutti i giorni, sancendo quindi una vicinanza tra la realtà concreta e la sua rappresentazione all'interno del titolo, fino a scuotere potenzialmente non solo le corde emotive simpatetiche di ogni utente, ma anche quelle personali. Un emblematico esempio, tra i tanti, è quello di Laura Dale, una giornalista che racconta di aver vissuto un forte impatto emotivo durante la scena finale del secondo episodio in cui Kate è in procinto di suicidarsi, poiché molto simile a una situazione sperimentata nella vita reale, quando in età adolescenziale la giornalista non era stata in grado di impedire il suicidio di una sua cara amica<sup>391</sup>.

Alla GDC 2016, i codirettori Barbet e Koch svolgono una presentazione focalizzata sul processo di *design* alla base di *Life Is Strange*, enfatizzando ancora che il titolo vuole scuotere emotivamente i giocatori mettendo in luce alcuni temi delicati nell'attualità contemporanea all'interno di contesti ambientali familiari, come per l'appunto la scuola o l'ambito domestico, in cui si svolgono gran parte delle vicende<sup>392</sup>. Temi quali l'omosessualità (sottesa nel rapporto intimo tra Max e Chloe seppur mai totalmente evidente), il bullismo (incentrato non solo nel secondo episodio su Kate, ma nell'arco dell'intero titolo su Alyssa, una ragazza sovrappeso che diventa sempre il bersaglio di scherno), l'eutanasia (focalizzata tra il terzo e il quarto episodio in merito alla vicenda di Chloe) e la violenza

---

<sup>389</sup> Christian Divine, "Life Is Strange: The Blue Age of Storytelling", *Game Developers Conference Europe 2016*, <https://www.gdcvault.com/play/1023848/-Life-is-Strange-The>, (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>390</sup> J. Frome, *op. cit.*, pp 162-169 (versione elettronica).

<sup>391</sup> Laura Dale, "Anyone else could have saved her: Life is Strange gave my personal tragedy a score", *Polygon.com*, <https://www.polygon.com/2015/4/21/8457673/life-is-strange-suicide> (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>392</sup> R. Barbet, M. Koch, "'Life Is Strange' Case Study: Using Interactive Storytelling and Game Design to Tackle Real-World Problems", *Game Developers Conference 2016*, <https://www.gdcvault.com/play/1023468/-Life-is-Strange-Case>, (ultima visita: 22/12/2018).

sessuale (incentrata nell'ultimo episodio sulla perversione del professor Jefferson), rappresentano dei cardini su cui gli sviluppatori compiono lunghe ricerche ancor prima di iniziare lo sviluppo.

Nel caso specifico dell'inizio del quarto episodio, Barbet e Koch illustrano di aver cercato varie documentazioni per informarsi sullo stato fisico, mentale ed emotivo che può vivere una persona con una paralisi dopo un incidente, e parlano inoltre dell'implementazione di queste ricerche all'interno dei luoghi nel titolo, mediante documenti e informazioni che l'utente può leggere liberamente esplorando gli ambienti circostanti. La narrazione ambientale in *Life Is Strange* occupa infatti un ruolo assai importante, sia per il posizionamento di elementi utili alla descrizione interiore dei personaggi che popolano alcuni luoghi, sia come potenziale (e concreta) fautrice della costruzione di un universo di finzione capace di andare oltre ai cinque episodi che compongono la prima stagione del videogioco. I luoghi in cui Max deve camminare sono infatti disseminati di elementi utili al proseguimento ludonarrativo e altresì utili a porre le basi per un *worldbuilding* che, col senno di oggi, è quanto mai concreto e ancora espandibile.

I due codirettori del titolo portano l'esempio relativo a Kate, che è emblematico per comprendere l'utilità della narrazione ambientale ai fini del proseguimento ludonarrativo: durante il secondo episodio, nel momento in cui Max va a parlare in stanza con Kate, ha la possibilità di vagare per la sua camera guardando vari oggetti e leggendo alcune lettere. Il titolo non costringe l'utente a cercare questi indizi nell'ambiente, visto che dopo il dialogo il giocatore può decidere semplicemente di uscire dalla stanza. Ciò nonostante, la ricerca facoltativa di questi indizi si rivelerà utilissima proprio alla fine dell'episodio, quando la ragazza vuole gettarsi dal tetto della scuola. Nel momento più carico di tensione durante il confronto, Kate confessa disperatamente a Max di sentirsi abbandonata da tutti, e di non avere più nessuno che le vuole bene; a questo punto, il giocatore deve rispondere scegliendo una tra le seguenti quattro opzioni dialogiche (Figura 28).



Figura 28. Il momento culminante in cui Kate è sul punto di suicidarsi.

Soltanto una precedente ricerca e la lettura di alcune lettere nella camera di Kate può condurre l'utente a comprendere le dinamiche familiari in cui vive la ragazza, che cova odio verso la madre, non ha fratelli, ma in realtà sta ancora teneramente a contatto col padre e con le sorelle. È solo ricordandole appunto del padre o delle sorelle che Kate farà un passo per allontanarsi dal cornicione.

L'altro esempio di cui parlano Barbet e Koch è invece utile, col senno di oggi, per comprendere la potenziale espandibilità dell'universo narrativo di *Life Is Strange*: sia nella linea temporale principale così come in quella alternativa in cui Chloe è paralizzata, la ragazza da un lato accusa Max di averla abbandonata in un momento delicato in passato, ma dall'altro ammette di essere felice di rivederla. Soprattutto nella drammatica scena in cui Chloe chiede di essere uccisa, afferma che morire dopo aver rivisto Max sarebbe il più bel ricordo con cui potrebbe lasciare il mondo. In questi momenti, così come in altri durante i cinque episodi, Chloe fa dunque riferimento a un tempo passato che gli utenti non conoscono, come per esempio tutte le volte in cui parla a Max del suo rapporto con Rachel. I riferimenti al passato sono presenti anche tramite alcuni oggetti presenti nei vari ambienti, che sottolineano certi ricordi che Max e Chloe hanno condiviso tempo addietro, così come tutto l'affetto che Chloe cova ancora per la dispersa Rachel. Tali riferimenti diventeranno la base di *Life Is Strange: Before The Storm* (Deck Nine Games, 2017), lo spin-off distribuito in quattro episodi (tre principali + uno bonus) nell'ultimo quadrimestre del 2017, che principalmente cala l'utente nei panni di Chloe, alle prese con il suo rapporto insieme a Rachel, tormentata da una delicata situazione familiare, mentre nell'episodio bonus si focalizza sull'infanzia di Chloe e Max, e nello specifico nell'ultima giornata che passano insieme prima del trasferimento di Max in un'altra città, corrispondente alla giornata in cui il padre di Chloe muore nell'incidente stradale. Oltre a questa mini-serie prequel, l'universo di *Life Is Strange* si è recentemente espanso grazie a *The Awesome Adventures of Captain Spirit* (Donnod, 2018), titolo che mette gli utenti nei panni del piccolo Chris, un bambino dalla fantasiosa immaginazione che deve compiere alcune scelte durante una normale giornata passata col padre, le quali lo porteranno comunque a fare un cenno di saluto con i vicini di casa, Sean e Daniel, futuri protagonisti della seconda stagione attualmente in fase di rilascio. Questi contenuti evidenziano di fatto una pluralità di linee narrative all'interno del medesimo universo di finzione, percorribili inizialmente con due giovani ragazzine caratterialmente diverse, ovvero Max e Chloe, alle quali si affianca poi il piccolo Chris, Sean e Daniel.

Oltre alla narrazione ambientale, l'altro focus fondamentale su cui si incentra *Life Is Strange*, come evidenziato da Barbet e Koch nella medesima conferenza, è proprio il rapporto tra scelte e conseguenze alla base della narrazione esplicitamente interattiva: ogni scelta può avere conseguenze



minime o maggiori, ma in ogni caso avrà comunque delle ripercussioni<sup>393</sup>. Come già capitato per i casi analizzati della Telltale Games, anche in tale circostanza le conseguenze di alcune scelte non sono immediatamente percettibili, visto che possono giungere soltanto all'interno dello stesso episodio o aprire catene di eventi che si protraggono fino a evidenziare i loro risultati negli episodi successivi. Per esempio, riprendendo alcune scelte elencate poco sopra: se Max, nel secondo episodio, risponde alla telefonata di Kate nonostante Chloe le chieda di non farlo, nel finale dello stesso episodio aumentano le possibilità che Kate non si getti dal cornicione. Un esempio di scelta che apre catene di eventi fino a mostrare incisivi risultati negli episodi futuri può essere quella relativa al rapporto con Victoria: nel primo episodio, se Max consola Victoria dopo averla macchiata con della vernice, la stessa Victoria ha un atteggiamento meno conflittuale con la protagonista nel corso del secondo e del terzo episodio, e le crede quando, nel quarto episodio, Max l'avverte del pericolo che sta incombendo su di lei, in quanto prossima indiziata del rapitore. Viceversa, se Max nel primo episodio non consola Victoria, quest'ultima rimane delusa e mostra un comportamento conflittuale nel corso di vari dialoghi tra il secondo e il terzo episodio, mentre nel quarto episodio non conferisce importanza all'avvertimento della protagonista.

La dilatazione temporale che sussiste tra scelte ed effettive conseguenze serve dunque per aumentare suspense e curiosità sul proseguimento del racconto ludico, enfatizzate dalla *frammentazione-continuità* ludonarrativa di questo titolo seriale, il quale punta dichiaratamente a far riflettere i giocatori durante l'intervallo temporale tra un episodio e il successivo.

Sono infatti molte le scelte che, fin dal primo episodio, aprono delle catene di eventi che si dilatano per più episodi successivi, e come già anticipato, queste scelte richiamano spesso momenti appartenenti alla vita quotidiana, inserendosi in un cerchio chiaroscurale che gli sviluppatori hanno voluto dichiaratamente infondere in ogni situazione così come in ogni personaggio<sup>394</sup>. Questo principio, oltre a mettere in luce dei personaggi che alternano stati emotivi e comportamenti differenti nel corso dei vari episodi, denota di fatto una stretta vicinanza al *gameplay* etico di tipo aperto teorizzato di Sicart, visto che ogni scelta morale non viene mai valutata a monte da un sistema che la etichetta corretta o errata, ma viene anzi inquadrata nella sua sempre discutibile correttezza proprio dai pensieri della stessa Max.

La protagonista di *Life Is Strange*, così come Chloe e altri personaggi, può essere categorizzata come una protesi personaggio dalla personalità tri-dimensionale: il giocatore conosce il suo carattere timido e introverso, il suo passato, le sue speranze per un futuro ideale che vorrebbe crearsi sfruttando il suo potere, e può ascoltare i suoi pensieri. Ci sono infatti vari momenti in ogni episodio in cui Max può

<sup>393</sup> *Ivi*, min. 17:30-27:25.

<sup>394</sup> LiU Innovation, "Interview with DONTNOD Entertainment", *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=S3s5IcoEROY>, min. 14:00-18:25 (ultima visita: 22/12/2018).

sedersi per ammirare l'ambiente circostante e pensare a ciò che sta succedendo intorno. Ma sono ancora più emblematici i suoi pensieri ogni qual volta si trova a dover compiere una scelta difficile: in questi casi, l'*event time* si blocca, e l'utente ha tempo infinito per compiere la sua decisione, ma una volta eseguita, Max con tutta la sua insicurezza tipica del periodo adolescenziale metterà in dubbio la correttezza della scelta, chiedendosi se valga la pena riavvolgere il tempo e compiere una decisione diversa. Nel caso in cui l'utente scelga quindi di riavvolgere il tempo e prendere una differente alternativa, Max comunque manifesterà ancora dei dubbi sulla decisione, chiedendosi a quel punto se valga la pena tornare ancora indietro per rifare la scelta iniziale. Viene dunque incentivata una costante ripetizione, che può provocare vari cambiamenti all'interno di un organigramma ludonarrativo che si articola in determinate fasi costanti ma anche molteplici variabili sulla base delle scelte effettuate. La caratterizzazione tri-dimensionale della protagonista in tal caso serve dunque per aumentare la complessità analitica soggiacente alle scelte più delicate, che rappresentano per l'appunto le fasi costanti dalle quali Max, a prescindere dal suo potere di tornare nel passato, deve comunque passare per andare verso il futuro.

Come sottolinea Koch nel documentario ufficiale, il riavvolgimento temporale è infatti un dispositivo ludonarrativo con cui l'utente conosce maggiormente l'insicurezza di Max, che insieme a lei è portato a domandarsi quali possano essere le possibili conseguenze a determinate scelte<sup>395</sup>.

Come già osservato più volte in precedenza nell'elaborato, uno dei principi essenziali per la modulazione di un *gameplay* etico che ponga vari problemi malvagi da affrontare per l'utente, è proprio quello dell'impossibilità di tornare a un momento immediatamente precedente a una determinata scelta compiuta, soprattutto nei casi in cui le conseguenze sono immediate e magari non gradite al giocatore. Sebbene il riavvolgimento temporale alla base di *Life Is Strange* sembri muoversi in controtendenza a questo principio, l'esplicita insicurezza di Max dopo ogni decisione importante, che rende tutt'altro che tangibile la portata benevola del suo potere per il futuro, unita al fatto che molte conseguenze si dilatano per vari episodi successivi, iscrive comunque questo titolo anche all'interno del principio sopra segnato relativo ai problemi malvagi, visto che il riavvolgimento non relega assolutamente alcuna migliore certezza ludonarrativa immediata. Max, così come il giocatore, si rende progressivamente conto che nonostante la possibilità di tornare indietro nel tempo, è necessario andare avanti convivendo con certe scelte compiute, a prescindere dalle potenziali alternative. Sotto gli altri punti focali per l'implementazione dei problemi malvagi all'interno del *gameplay* etico di tipo aperto, un rapido sguardo alle scelte sopra segnate sottoscrive che ogni problematica improvvisa è diversa da ogni altra che la precede, oltre al fatto che ogni scelta non ha appunto dei confini chiarificati a monte tra il bene e il male comunemente intesi. Ogni scelta

---

<sup>395</sup> Dontnod, *op. cit.*, min. 20:23-21:00.

dev'essere valutata e soppesata da ogni utente, libero di valutare benigna una decisione considerata all'opposto da un giocatore diverso.

Inoltre, le scelte hanno sempre delle ripercussioni sul destino degli altri personaggi e mai su Max, la quale non può andare incontro alla morte nel piano ludonarrativo, neanche in apparenti situazioni di estremo pericolo: per esempio, quando nel secondo episodio la protagonista tenta di liberare Chloe, rimasta incastrata in delle rotaie, l'utente in teoria può condurre Max sui binari di fronte al treno in corsa, ma la ragazza in automatico bloccherà il tempo. Non esiste infatti la possibilità che Max possa perire durante il titolo, proprio perché il rischio di morte riguarda soltanto gli altri esseri viventi che circondano Arcadia Bay con i quali la protagonista sta a contatto nel corso dei vari episodi. *Life Is Strange* mostra una strettissima vicinanza ai pensieri di Adams per provocare nell'utente un particolare affetto verso gli altri personaggi, e il caso che merita più attenzione è sicuramente quello di Chloe: in ogni episodio, questa ragazza infatti va incontro a gravi incidenti, e soltanto il riavvolgimento temporale di Max le impedisce di morire. Ciò nonostante, i continui spostamenti nel tempo causano disordine nello spazio, provocando l'enorme tornado che minaccia Arcadia Bay proprio nell'epilogo di *Life Is Strange*. In questa situazione, Chloe capisce di essere destinata a morire, e che Max, tentando di salvarla, sta soltanto rimandando l'inevitabile. Indipendentemente dalle precedenti scelte degli utenti, riflesses nell'elasticità effettiva del racconto ludico, la decisione finale su chi sacrificare tra Chloe o Arcadia Bay è infatti inevitabile, così come inevitabili appaiono altri eventi che si inseriscono in un destino su cui Max non ha alcun potere di effettiva modifica. La variabilità della costanza narrativa seriale può essere quindi rintracciata non solo da un punto di vista formale osservando i potenziali cambiamenti del racconto ludico modulati su determinati momenti imprescindibili, ma anche all'interno del portante tema relativo all'impossibilità di cambiare determinati eventi a cui le persone, a prescindere dalle strade che percorrono, sono destinate.

La morte, in quanto destinazione finale e inevitabile, diviene dunque la costante narrativa che caratterizza l'epilogo del titolo, dove la salvezza per tutte le persone con cui Max ha avuto a che fare è praticamente impossibile. Il riflesso metaludico dell'epilogo di *Life Is Strange* è evidente: non esiste, a oggi, alcun videogioco in cui sia possibile avere delle infinite dinamiche ludiche e/o narrative, visto che ci sono sempre alcune imprescindibili meccaniche a cui l'utente deve sottostare; allo stesso modo, Max può modificare tanti ma non tutti gli aspetti della sua vita e soprattutto di quella delle persone che le stanno a cuore, perché i punti focali su cui si ancorano i destini di certi personaggi sono proprio come le meccaniche sottese al funzionamento di qualsiasi videogioco, ovvero imprescindibili. Come dice testualmente anche Koch: "durante il gioco, Max cerca sempre dei modi per risolvere tutto e trovare una fine perfetta, che però non esiste. Ci sono sempre alcuni inevitabili

compromessi nella vita che vanno affrontati cercando di guardare avanti”<sup>396</sup>. *Life Is Strange* vuole proprio dimostrare che l’elemento centrale del piano ludonarrativo, ovvero il potere di riavvolgimento temporale, si rivela superfluo per modificare gli eventi più importanti e addirittura dannoso fisicamente per Max oltre che per l’equilibrio naturale.

Il titolo, sfruttando il *gameplay* etico aperto e il racconto ludico modificabile in molte ma non in tutte le sue parti, diviene dunque metafora del percorso di crescita verso l’età adulta, quando ogni persona si rende conto che la vita perfetta non esiste, in quanto talvolta è necessario compiere decisioni complicate o dei sacrifici, e che nonostante certi nefasti quanto inevitabili eventi, è doveroso non voltarsi indietro, bensì guardare avanti.

### 8.3 Riassumendo: l’eredità di Telltale Games

La sistematizzazione della serialità videoludica esplicita perpetuata da Telltale Games lascia una scia di esempi che nell’ultimo decennio cercano di imitarne, con alcune variazioni negli schemi produttivi e distributivi, la struttura frammentata. La produzione seriale nell’ambito videoludico si rivela però assai complessa da realizzare per molteplici sviluppatori, che abbandonano i progetti o li completano solo dopo vicissitudini di varia natura. In questo scenario, emerge con vigore lo studio francese di Dontnod, che, avvalorandosi di ispirazione dalla connazionale compagnia di Quantic Dream, applica poi gli stessi dogmi produttivi e distributivi di Telltale Games per creare una proprietà intellettuale originale e in costante espansione transmediale a partire da un videogioco seriale, *Life Is Strange*. Questo titolo, a causa dei temi su cui è incentrato, sulla delineazione caratteriale dei molteplici personaggi dalla personalità tri-dimensionale e sulle strategie di *design* che adotta per chiamare l’utente in causa in quanto agente morale all’interno di una narrazione elastica, rappresenta un punto focale per le potenzialità ludonarrative odierne del medium videoludico, ponendo l’accento sulla ricerca di intense emozioni simpatetiche e personali. *Life Is Strange* sottoscrive infatti la dimensione sempre più disforica in cui è progressivamente entrato l’intrattenimento videoludico a partire dagli anni Novanta, quando le rinnovate possibilità tecnologiche consentivano di implementare narrazioni incorporate tendenzialmente più profonde e articolate di quanto avvenuto agli albori dell’industria. *Life Is Strange* vuole commuovere, tenere in tensione, causare dilemmi, e avvalorare queste sensazioni grazie a un racconto ludico dipanato su struttura serialmente esplicita che mantiene in sospeso le risultanti di molte scelte e decisioni svolte all’interno di una realtà chiaroscurale, paragonabile alla vita di tutti i giorni.

---

<sup>396</sup> J. Skrebels, *op. cit.*, (traduzione mia).

## CONCLUSIONI

La serialità videoludica è implicitamente sempre esistita, e col tempo si è sempre più connaturata all'evoluzione ludonarrativa del medium.

La variabilità della costanza seriale, all'inizio è inquadrabile facendo riferimento al rapporto tra meccaniche sistematiche di base costanti e correlate dinamiche ludiche variabili, mentre nel corso dei vari decenni è possibile evidenziare questo rapporto anche all'interno di organigrammi narrativi a corredo dei piani ludici, in cui la costanza è rappresentata da snodi narrativi imprescindibili dai quali i giocatori passano obbligatoriamente dopo delle scelte con conseguenze variabili all'interno di racconti ludici sempre più elastici.

Questo aspetto evidenzia altre due caratteristiche della narrativa seriale inquadrabili prima all'interno di una sfera ludica e poi successivamente in una più grande sfera ludonarrativa, ovvero la ripetizione e la dilatazione. Se infatti agli albori del medium la ripetizione viene incentivata dalla possibilità perpetua di migliorare i punteggi, nei decenni successivi viene sostenuta anche grazie alla presenza di molte variabili narrative all'interno dei modulari racconti ludici. La dilatazione non è soltanto una risultante di ripetute partite per migliorare dei punteggi, ma anche di una estensione del *play time* sulla base della curiosità indotta dai possibili percorsi narrativi di determinati titoli, in cui spesso la dilatazione è visibile anche a livello formale nella distanza temporale che intercorre tra una scelta e l'arrivo della sua conseguenza nell'*event time*.

L'evoluzione estetico-linguistica del medium nel corso dei vari decenni rende inoltre possibile implementare dei piani narrativi sempre più articolati a corredo dei piani ludici, permettendo altresì di creare universi di finzione vasti e pronti all'espansione su altri settori d'intrattenimento; universi, o comunque luoghi disseminati di tasselli narrativi, dove in certi casi sono visibili personaggi dalla personalità tri-dimensionale e dal realismo emotivo così dettagliato al punto da renderli dei virtuali esseri umani nonostante la loro esistenza artificiale.

Inoltre, se il lavoro progressivo degli sviluppatori parallelo al consumo degli utenti nelle decadi iniziali viene riferito a pochi e sporadici casi, nell'ultimo ventennio in particolare diventa una prassi sempre maggiore all'interno del medium, grazie alla nascita dei mercati digitali che favoriscono l'avvento dei DLC, i quali rendono certi videogiochi sempre più accostabili a dei titoli esplicitamente seriali. Quest'ultimi, sebbene possano essere registrati fin dagli Ottanta, trovano un concreto compimento nell'industria videoludica proprio a partire dal nuovo Millennio, quando il modello di serialità implicita si interconnette con quello di serialità esplicita.

Tale risultante, dev'essere inserita anche nella natura stessa dei videogiochi, che, come affermato preliminarmente nell'introduzione, restano appartenenti a un medium che possiede dei tratti peculiari

proprio in merito alla sperimentazione costante e alla progressiva polimorfia, potenzialmente in grado di manifestare con sempre maggiore intensità vari contatti intermediali.

La serialità videoludica implicita è stata dunque sempre connaturata all'evoluzione del medium, “nascondendo” i suoi tratti seriali all'interno delle componenti ludiche e poi anche narrative; la serialità videoludica esplicita ha invece sempre manifestato emblematicamente questi tratti impliciti, oltre al fatto che in ambo i casi, i videogiochi hanno sempre voluto raccontare delle storie o quanto meno stimolare delle contestualizzazioni narrative, rendendo sempre più partecipi gli utenti nella progressione dei racconti ludici.

Nel corso delle varie decadi, l'evoluzione ludonarrativa del medium ha permesso di annotare una complessità progressivamente maggiore nelle modalità in cui gli aspetti della serialità narrativa si nascondono nella struttura di ogni videogioco non frammentato inizialmente, rendendo dunque la serialità implicita sempre più articolata nell'intelaiatura delle varie caratteristiche fondanti alla serialità narrativa. Allo stesso tempo, il modello di serialità esplicita in ogni decade si sistematizza sempre di più, ancorando la sua distribuzione all'evoluzione delle piattaforme di gioco casalinghe e alle rinnovate prospettive commerciali dell'ultimo ventennio.

Inoltre, se l'individuazione delle caratteristiche formali della serialità narrativa, in maniera implicita o esplicita all'interno del medium videoludico, potrebbe di primo acchito far pensare che i videogiochi si limitano a mutuare determinati aspetti già consolidati su altri settori d'intrattenimento, è necessario invece sottolineare che la loro peculiare interattività esplicita, sempre maggiormente in grado di intaccare profonde meccaniche-dinamiche ludonarrative, rappresenta altresì la fondamentale caratteristica che rende l'espressione esplicitamente seriale dei videogiochi assai diversa rispetto a ogni altra forma d'intrattenimento esistente. Convivere nel corpo e nella mente di uno o più protagonisti dalla personalità tri-dimensionale in grado di rispondere a determinate azioni e scelte morali concatenate progressivamente, donando risultati nell'arco dei mesi che intercorrono tra un episodio e l'altro, fomenta e accresce ognuno dei quattro aspetti relativi alla prassi videoludica, coadiuvati dall'inevitabile senso di responsabilità che ogni utente si porta dietro in attesa di vedere le conseguenze delle proprie decisioni, confrontandosi eventualmente con altri utenti o con gli sviluppatori stessi durante l'arco del rilascio seriale.

In questo ambito, una compagnia come Telltale Games ha portato a compimento il percorso di maturazione ludonarrativa del medium incentivando le prassi della pratica videoludica all'interno di una distribuzione seriale in cui l'utente non è chiamato in causa solo in quanto giocatore, ma anche come agente morale. Telltale Games non è stata la prima a implementare l'etica e la morale come veicoli ludonarrativi cardinali all'interno del medium, considerato il lavoro svolto (tra gli altri) da parte di Quantic Dream, ma resta il fatto che la compagnia californiana è stata la prima ad averle

implementate negli schemi esplicitamente seriali sui quali ha basato il suo operato per 14 anni. Il fallimento di Telltale Games è un evento recentissimo, dalle cause al momento poco chiare: in Rete continuano ad abbondare quotidianamente interpretazioni da parte di utenti e giornalisti sui motivi alla base del fallimento, ma come ho anticipato nell'introduzione, ritengo che in uno scenario simile sia necessario attendere le voci di chi sia stato coinvolto direttamente nell'accaduto e/o attendere altri comunicati ufficiali che vadano maggiormente a fondo sulla questione. Sicuramente la scomparsa di questa compagnia dallo scenario videoludico porterà a delle conseguenze a lungo termine, oggi difficili da prevedere. Ci sono comunque due fattori sui quali sento di potermi sbilanciare:

1 – La chiusura di Telltale Games non porterà a smarrire fiducia da parte di altri sviluppatori sull'efficacia del gameplay *etico*.

La ricerca convogliata in questo elaborato ha evidenziato una progressiva importanza legata al piano narrativo nei videogiochi, dapprima come cornice in grado di racchiudere e giustificare le azioni dei personaggi rappresentati, per poi arrivare a chiamare in causa concetti che da sempre accompagnano l'umanità, come quelli di etica e morale, integrati negli organigrammi ludonarrativi di vari titoli a prescindere dal genere di riferimento. L'intrattenimento videoludico è diventato sempre più disforico e conseguentemente sempre più sfaccettato sotto un punto di vista prettamente emotivo. Come insegna David Cage, oggi i videogiochi hanno quella maturità tale da poter mettere di fronte gli utenti a situazioni potenzialmente ed effettivamente in grado di causare emozioni profonde nei giocatori, fino a instillare in loro dei dilemmi morali. Non è quindi soltanto Telltale Games ad aver colto la potenziale variabilità emotiva sottesa del medium. Cage a capo di Quantic Dream è un esempio lampante, perché ha stabilito una sorta di marchio ludonarrativo peculiare a tutti i progetti sviluppati dalla compagnia francese, di cui *Heavy Rain* resta ancora oggi un corollario importantissimo. Inoltre, il fatto che l'ultimo titolo sviluppato dalla compagnia francese (ovvero *Detroit Become Human*, immesso sul mercato il 25 maggio 2018 dopo una campagna pubblicitaria iniziata alcuni anni prima e mirata a enfatizzare la rilevanza delle scelte morali<sup>397</sup>) ha venduto circa 380 mila copie dopo appena tre giorni dal lancio<sup>398</sup>, dimostra che gli utenti di oggi sono comunque propensi a giocare con delle storie curvate che li chiamano in causa come agenti morali. Pare dunque difficile pensare che la chiusura di Telltale Games sia stata dovuta a una generale diminuzione di interesse da parte dell'utenza verso quelle meccaniche e dinamiche ludonarrative così tanto sottolineate da altri esponenti dell'industria videoludica al giorno d'oggi.

2 – La chiusura di Telltale Games non porterà allo smarrimento della serialità videoludica esplicita.

---

<sup>397</sup> GameNewsOfficial, "DETROIT Become Human Trailer (E3 2016) PS4", *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=JQCuASnY9Tg> (ultima visita: 22/12/2018).

<sup>398</sup> VGChartz, "Global Weekly Chart", *Vgchartz.com*, <http://www.vgchartz.com/weekly/43247/Global/> (ultima visita: 22/12/2018).

Per quanto la pronuncia delle parole “videogioco a episodi”, potesse far pensare di primo acchito a tutti i titoli sviluppati dalla compagnia californiana negli ultimi anni, è innegabile che la realtà odierna sia costellata da vari sviluppatori che stanno cercando di emularne le prassi produttive e distributive, come visto nell’ultimo capitolo di questo elaborato. Nel clima attuale, gli sviluppatori impegnati nello sviluppo di videogiochi a episodi pubblicati in formato digitale assumono il ruolo di potenziali eredi della compagnia californiana. Realtà consolidate come Capcom e Io Interactive hanno già dimostrato di poter sviluppare con ampio riscontro di pubblico dei progetti seriali sfruttando gli universi di finzione celebri da loro stesse creati. Lo stesso processo riguarda attualmente una compagnia in procinto di crescere sempre di più come la francese Dontnod, che grazie al successo di *Life Is Strange* ha dimostrato di aver inquadrato le potenzialità della serialità narrativa esplicita nel medium videoludico, considerata anche l’attuale espansione transmediale dell’universo narrativo legato ad Arcadia Bay. Come visto nell’ultimo capitolo, Dontnod agli inizi del suo percorso ha studiato con attenzione l’operato di Telltale Games, dimostrando in seguito di aver sicuramente incamerato i vantaggi dello sviluppo continuativo e della distribuzione frammentata. L’attuale esistenza di una seconda stagione di *Life Is Strange* dimostra non soltanto che il modello di serialità esplicita può ancora persistere nel medium videoludico nonostante l’uscita di scena della compagnia protagonista in questo ambito, ma anche che si tratta di un modello altresì perseguibile dagli sviluppatori in procinto di addentrarsi nell’industria. Evidentemente, se al di là di Telltale Games, la compagnia dal maggior riscontro di critica e pubblico grazie a un progetto seriale esplicito è proprio quella di Dontnod, la quale ha spinto ulteriormente in avanti le potenzialità ludonarrative del medium avvalorando ancora l’incisività del *gameplay* etico, significa che gli aspetti individuati da Sicart diventano ancora più rilevanti all’interno degli schemi serialmente espliciti, considerata l’incentivazione alla riflessione che possono incutere sia durante la fruizione che durante le fasi di attesa tra la distribuzione di un frammento e il successivo.

I confini e le sfide che i videogiochi si apprestano a varcare e affrontare restano indefiniti, considerata anche la diffusione online del medium al giorno d’oggi che permette a vari utenti sparsi per il mondo di confrontarsi, in cui certe pratiche di utilizzo possono essere ulteriore argomento di studi futuri in merito alla serialità di fruizione. Una domanda in chiusura di questo elaborato incentrata comunque sull’esplorazione della serialità nei videogiochi da un punto di vista testuale e sulle potenzialità della narrazione interattiva sorge spontanea: se nell’arco di 35 anni si è passati dall’obiettivo di salvare una principessa rapita da un gorilla a quello di dover decidere se svolgere un’eutanasia, fin dove si spingerà ancora il medium videoludico e a quali scene metterà di fronte gli utenti intorno al 2050?



## BIBLIOGRAFIA

Aarseth J. E., *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, The John Hopkins University Press, Baltimora 1997.

Accordi Rickards M., De Gregori G., Romanini M., *David Cage. Esperienze interattive oltre l'avventura*, Unicopli, Milano 2012.

Accordi Rickards M., Vannucchi F., *Il videogioco. Mercato, giochi e giocatori*, Mondadori Università, Milano 2013.

Accordi Rickards M., *Storia del videogioco. Dagli anni Cinquanta a oggi*, Carocci, Roma 2014.

Alinovi F., *Resident evil. Sopravvivere all'orrore*, Unicopli, Milano 2004.

Alinovi F., *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, Springer, Milano 2011.

Andò R. (a cura di), *Lost. Analisi di un fenomeno (non solo) televisivo*, Bonanno, Roma 2011.

Argenton L., Triberti S., *Psicologia dei videogiochi. Come i mondi virtuali influenzano mente e comportamento*, Apogeo, Milano 2013.

Aristotele, *Poetica* (334-330 a.C.), tr. it. di Domenico Pesce, Bompiani, Milano 2000.

Bandirali L., Terrone E., *Filosofia delle serie TV. Dalla scena del crimine al Trono di Spade*, Mimesis, Milano 2013.

Bateson G., *The Message "This is Play" (1956) / "Questo è un gioco" Perché non si può mai dire a qualcuno "gioca!"*, tr. it. Davide Zoletto, Raffaello Cortina Editore, Milano 1996.

Baudrillard J., *Le crime parfait* (1995) / *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, tr. it. di Gabriele Piana, Raffaello Cortina Editore, Milano 1996.

Bogost I., *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, the MIT Press, Cambridge 2006.

- Bolter J. D., Grusin R., *Remediation. Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge 1999.
- Caillois R., *Les Jeux et les hommes: le masque et le vertige* (1958) / *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, tr.it. Laura Guarino, Bompiani, Milano 1995.
- Cardini D., *La lunga serialità televisiva*, Carocci, Roma 2004.
- Carini S., *Il Testo Espanso. Il telefilm nell'età della convergenza*, Vita e pensiero, Milano 2009.
- Chandler R., *Game Writing Handbook*, Charles River Media, Boston 2007.
- Coleridge T. S., *Biographia Literaria* (1817), Edinburgh University Press, Edimburgo 2014.
- Costikyan G., *Uncertainty in Games*, The MIT Press, Massachusetts 2013 (versione elettronica).
- Courtés J., Greimas A. J., *Sémiotique: dictionnaire raisonné de la théorie du langage* (1979) / *Semiotica: dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, tr. it. Angelo Fabbri, Paolo Fabbri, Renato Giovannoli, Isabella Pezzini, La casa Usher, Firenze 1979.
- D'Armenio E., *Mondi Paralleli. Ripensare l'interattività nei videogiochi*, Unicopli, Milano 2014.
- Dall'Asta M., *Trame spezzate. Archeologia del film seriale*, Le Mani, Genova 2009.
- Denton Bryant R., Giglio K., *Slay the Dragon: Writing Great Video Games*, Michael Wiese Productions, San Francisco 2015.
- Dille F., Zuur Platten J., *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*, Lone Eagle, Los Angeles 2008.
- Dowd T., Fry M., Niederman M., Steiff J., *Storytelling Across Worlds*, Focal Press, Londra 2013.

Ellis J., *Visible fictions. Cinema, television, video* (1982) / *Vedere la fiction. Cinema, televisione, video*, tr. it. Maria Raffaella Benvenuto, Nuova Eri, Torino 1988.

Genovesi M., *Bioshock. Il Cerchio della Vita*, Università di Bologna 2015.

Giannone M., Romanini M., *CIAK! SI GIOCA. Il rapporto tra cinema e videogiochi*, Universitalia, Roma 2012.

Herz J.C., *Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds* (1997) / *Il popolo del Joystick. Come i videogiochi hanno mangiato le nostre vite*, tr. it. Luca Piercecchi, Feltrinelli, Milano 1998.

Hills M., *Fan Cultures*, Routledge, Londra 2003.

Holmes D., *A Mind Forever Voyaging: A History of Storytelling in Video Games*, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2012 (versione elettronica).

Huizinga J., *Homo Ludens* (1936), tr.it. di Corina Van Schendel, Einaudi, Torino 2002.

Iglio G., *Storia delle avventure grafiche. L'eredità di Sierra*, Universitalia, Roma 2014.

Ince S., *Writing for Video Games*, Bloomsbury Methuen Drama, Londra 2006.

Innocenti V., Pescatore G. (a cura di), *Le nuove forme della serialità televisiva. Storia, linguaggio e temi*, Archetipolibri, Bologna 2008.

Jenkins H., *Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture*, Routledge, Londra-New York 1992.

Jenkins H., *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (2006) *Cultura Convergente*, tr.it. Virginio B. Sala, Maddalena Papacchioli e Vincenzo Susca, Apogeo, Milano 2007.

Johnson S., *Everything Bad is Good for You: How Popular Culture is Making Us Smarter* (2005) / *Tutto quello che fa male ti fa bene. Perché la televisione, i videogiochi e il cinema ci rendono intelligenti* (2005), tr. it. di Fjodor B. Ardizzola e Francesca Ioele, Mondadori, Milano 2006.

Juul J., *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Cambridge 2005.

Juul J., *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games*, The MIT Press, Cambridge 2013.

Kohler C., *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life* (2005) / *Power+up: come i videogiochi giapponesi hanno dato al mondo una vita extra*, tr.it. di Fabio Cristi, Multiplayer Edizioni, Perugia 2009.

Klevjer R., *What Is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, University of Bergen 2006 (versione elettronica).

Klug C., Lebowitz J., *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*, Focal Press, Waltham 2011 (versione elettronica).

Kushner D., *Jacked: The Outlaw Story of Grand Theft Auto* (2012), *Wanted. La storia criminale di Grand Theft Auto*, tr. it. di Fabio Bernabei, Multiplayer Edizioni, Viterbo 2012.

Laurel B., *Toward the Design of a Computer-based Interactive Fantasy System*, Ohio State University, Ohio 1986.

Laurel B., *Computer as Theatre*, Addison-Wesley, Boston 1991.

Lévy P., *L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace* (1994) / *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia dello spazio*, tr. it. di Maria Colò e Donata Feroldi, Feltrinelli, Milano 1996.

Maietti M., *Semiotica dei videogiochi* (2004), Unicopli, Milano 2017.

McGonigal Jane, *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World* (2011) / *La realtà in gioco. Perché i giochi ci rendono migliori e possono cambiare il mondo*, tr. it. di Virginio Sala, Apogeo, Milano 2011.

Melissinos C., O'Rourke P., *The Art of Video Games. From Pac-Man to Mass Effect*, Welcome Books, New York 2012.

Meneghelli A., *Dentro lo schermo. Immersione e interattività nei God Games*, Unicopli, Milano 2007.

Meneghelli A., *Time Out. Come i videogiochi distorcono il tempo*, [libreriauniversitaria.it](http://libreriauniversitaria.it), Padova 2013.

Mittel J., *Complex Tv. The Poetics of Contemporary Television Storytelling* (2015) / *Complex Tv. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*, tr. it. di Mauro Maraschi, Minimum fax, Roma 2017.

Morris D., Rollings A., *Game Architecture and Design*, AZ: Coriolis, Scottsdale 2000.

Murray J.H., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, Cambridge 1998.

Papale L., *Estetica dei videogiochi. Percorsi, evoluzioni, ibridazioni*, Universitalia, Roma 2013.

Pérez X., *la suspense cinematografica*, Editori Riuniti, Roma 2001.

Poole S., *Trigger Happy: The Inner Life of Videogames*, Fourth Estate, New York 2000.

Romano G., *Mass Effect. Interattività ludica e narrativa: videogame, advergame, gamification, social organization*, Lupetti, Bologna 2014.

Salen T. K., Zimmerman E., *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge 2003 (versione elettronica).

Salvador M., *Il videogioco*, La Scuola, Brescia 2013.

Salvador M., Pellitteri M., *Conoscere i videogiochi. Introduzione alla storia e alle teorie del videoludico*, Tunuè, Latina 2014.

Salvador M., *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*, Mimesis, Milano 2015.

Scaglioni M., *TV di culto. La serialità televisiva americana e il suo fandom*, Vita e Pensiero, Milano 2006.

Shirley J., *Bioshock. Rapture*, Titan Books, Londra 2011.

Sicart M., *The Ethics of Computer Games*, The MIT Press, Cambridge 2011.

Sicart M., *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay*, The MIT Press, Cambridge 2013 (versione elettronica).

Skolnick E., *Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques*, Watson-Guptill, New York 2014 (versione elettronica).

Solarsky C., *Interactive Stories and Video Game Art: A Storytelling Framework for Game Design*, CRC Press, Massachusetts 2017.

Suckling M., Walton M., *Video Game Writing: From Macro to Micro*, MERCURY LEARNING and INFORMATION, Dulles 2017 (versione elettronica).

Suits B., *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Toronto University Press, Toronto 1978.

Taylor T.L., *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, The MIT Press, Cambridge 2014.

Taylor T.L., *Raising the Stakes. E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*, The MIT Press, Cambridge 2015.

Truby J., *The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller* (2007) / *Anatomia di una storia. I ventidue passi che costituiscono un grande script*, tr. it. di V. Tavini, Dino Audino, Roma 2009.

Wolf J.P. M., *The Medium of the Video Game*, University of Texas Press, Austin 2001.

Zanoli F., *Bioshock. In nome del padre*, Unicopli, Milano 2011.

### SAGGI IN VOLUMI COLLETTANEI

Alinovi F., “SERIO VIDEOLUDERE. Spunti per una riflessione sul videogioco” in M. Bittanti (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e Prassi del videogiocare*, Unicopli, Milano 2004, pp. 17-53.

Allen R., “Pause Who you Read This. Disruption and the Victorian Serial Novel” in Id., This van den Berg (a cura di), *Serialization in Popular Culture*, Routledge, Londra 2014, pp. 57-82 (versione elettronica).

Alreid J., “Characters”, in B. Perron, M. J.P. Wolf (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York 2014, pp. 355-363.

Atkins B., “Gioie e dolori della critica videoludica. Ripetizione, iterazione ed estetiche dei videogiochi”, in M. Bittanti (a cura di), *Gli Strumenti del Videogiocare. Logiche, Estetiche e (V)ideologie*, Costa & Nolan, Milano 2005, pp. 171-186.

Babich A., “AGLI ALBORI DEL MARKETING VIDEOLUDICO. Ingenuità, intuizioni e definizioni dei brand tra anni Settanta e Ottanta”, in A. Cavaleri (a cura di), *Videogiochi e marketing. Brand, strategie e identità videoludiche*, Unicopli, Milano 2010, pp. 65-86.

Baudrillard J., “La processione dei simulacri” (1981), in Matteo G. Brega (a cura di), *Simulacri e impostura. Bestie, Bearbourg, apparenze e altri oggetti*, Pgreco, Milano 2008, pp. 59-109.

Bittanti M., “Introduzione” in Id. (a cura di), *Schermi Interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Meltemi, Roma 2008, pp. 7-14.

Blanchet A., “Cinema e videogiochi, le leggi dell’adattamento”, in M. Bittanti (a cura di), tr. it. di Giovanni Ambrosio, *Schermi Interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Meltemi, Roma 2008, pp. 33-50.

Boni M., “MONDI ED EPICA NELLA SERIALITÀ CONTEMPORANEA. Immersione, transmedialità e multi-autorialità”, in S. Martin (a cura di), *La costruzione dell’immaginario seriale contemporaneo. Eterotopie, personaggi, mondi*, Mimesis, Milano 2013, pp. 25-34.

Casetti F., “Introduzione”, in Id. (a cura di), *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Marsilio Editori, Venezia 1984, pp. 7-18.

Comand M., “Un colpo al cuore e uno alla cassa: i personaggi nella serialità fantasy”, in S. Martin (a cura di), *La costruzione dell'immaginario seriale contemporaneo. Eterotopie, personaggi, mondi*, Mimesis, Milano 2013, pp. 35-50.

Crawford C., “Interactive Storytelling.”, in B. Perron, M.J.P. Wolf (a cura di), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, Londra 2003, pp. 259-273.

D'Addessi A., “IL BUSINESS DEI VIDEOGIOCHI. Analisi economica e strategica del mercato videoludico mondiale”, in A. Cavaleri (a cura di), *Videogiochi e marketing. Brand, strategie e identità videoludiche*, Unicopli, Milano 2010, pp. 19-44.

De Pascalis I., Pescatore G., “Dalle narrazioni estese agli ecosistemi narrativi”, in G. Pescatore (a cura di), *Ecosistemi Narrativi. Dal fumetto alle serie TV*, Carocci, Roma 2018, pp. 19-30.

Eco U., “Tipologia della ripetizione”, in F. Casetti (a cura di), *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Marsilio Editori, Venezia 1984, pp. 19-35.

Eugeni R., “Prima Persona. Le trasformazioni dell'inquadratura soggettiva tra cinema, media e videogiochi”, in E. Mandelli, V. Re (a cura di), *Fate il vostro gioco. Cinema e videogame nella rete: pratiche di contaminazione*, Crocetta del Montello, Terraferma 2011, pp. 16-25.

Falchi A., “Mondi virtuali, strutture sociali. La tecno-etica cyberpunk di Deus Ex”, in M. Bittanti (a cura di), *Gli Strumenti del Videogiocare. Logiche, Estetiche e (V)ideologie*, Costa & Nolan, Milano 2005, pp. 83-94.

Fernández-Vara C., “ADVENTURE”, in B. Perron, M. J. P. Wolf (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York 2014, pp. 232-240.

Frasca G., “Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology”, in B. Perron, M. J.P. Wolf (a cura di), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, Londra 2003, pp. 221-235.



Fraschini B., “VIDEOGIOCHI & NEW MEDIA”, in M. Bittanti (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e Prassi del videogiocare*, Unicopli, Milano 2004, pp. 99-136.

Frome J., “Video Game Sadness from *Planetfall* to *Passage*”, in B. Perron, F. Schröter (a cura di), *Video Games and the Mind. Essays on Cognition, Affect and Emotions*, McFarlan, Jefferson 2016, pp. 158-172 (versione elettronica).

Fulco I., “LO ZERO LUDICO. Decostruzione del videogioco e fondamenti della pulsione ludica”, in M. Bittanti (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e Prassi del videogiocare*, Unicopli, Milano 2004, pp. 57-97.

Fulco I., “La sindrome di Stendhal. Evoluzione dell’esperienza videoludica nel passaggio tra rappresentazione bidimensionale a rappresentazione tridimensionale”, in M. Bittanti (a cura di), *Gli Strumenti del Videogiocare. Logiche, Estetiche e (V)ideologie*, Costa & Nolan, Milano 2005, pp. 97-117.

Grasso A., “VARIAZIONI DI MONDO. Esercizi di stile seriale nel telefilm contemporaneo”, in Id., Luca Scaglioni (a cura di), *Arredo di serie. I mondi possibili della serialità televisiva americana*, Vita e Pensiero, Milano 2009, pp. 27-41.

Grasso A., Penati C., “DESIGN DI SERIE. Piccola enciclopedia visuale del telefilm americano”, in Id., M. Scaglioni (a cura di), *Arredo di serie. I mondi possibili della serialità televisiva americana*, Vita e Pensiero, Milano 2009, pp. 13-16.

Grodal T., “Video Games and the Pleasures of Control”, in P. Vorderer, D. Zillmann (a cura di), *Media Entertainment: the Psychology of its appeal*, Routledge, Londra 2000, pp. 197-214.

Grodal T., “Stories for Eye, Ear, and Muscles. Video Games, Media, and Embodied Experiences.”, in B. Perron, M. J. P. Wolf (a cura di), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, Londra 2003, pp. 129-155.

Gwenllian Jones S., Pearson R., “Introduction”, in Id. (a cura di), *Cult Television*, University of Minnesota Press, Minnesota 2004, pp. ix-xx.

Hand R., “ORRORI PROLIFERANTI. Survival horror e la serie di Resident Evil”, in M. Bittanti (a cura di), tr. it. di Valentina Paggiarin, *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, Milano 2008, pp. 57-81.

Hayse M., "Ethics", in B. Perron, M. J.P. Wolf (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, Londra 2014, pp. 466-474.

Innocenti V., Pescatore G., "DALLA CROSSMEDIALITÀ ALL'ECOSISTEMA NARRATIVO. L'architettura complessa del cinema hollywoodiano contemporaneo", in F. Zecca (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano 2012, pp. 127-138.

Järvinen A., "Elementi di simulazione nei videogiochi. Sistema, rappresentazione e interfaccia in Grand Theft Auto: Vice City", in M. Bittanti (a cura di), *Gli Strumenti del Videogiocare. Logiche, Estetiche e (V)ideologie*, Costa & Nolan, Milano 2005, pp. 41-61.

Jenkins H., "Game Design as Narrative Architecture", in P. Harrigan, N. Wardrip-Fruin (a cura di), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, The MIT Press, Cambridge 2004, pp. 118-130.

Kimmich M., "MA È ARTE? I videogiochi sono inferiori al cinema come forma di espressione artistica?" in M. Bittanti (a cura di), *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, Milano 2008, pp. 11-31.

Klevjer R., "Per una difesa delle *cut scenes*", in M. Bittanti (a cura di), tr. it. di M. Bittanti, *Schermi Interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Meltemi, Roma 2008, pp. 51-67.

Krzywinska T., "Arachne Challenges Minerva: The Spinning out of Long Narrative in World of Warcraft and Buffy the Vampire Slayer" in P. Harrigan, N. Wardrip-Fruin (a cura di), *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*, The MIT Press, Cambridge 2009, pp. 385-398.

Mittel J., "Narrative Complexities in Contemporary American Television" in *The Velvet Light Trap*, n. 58, Fall 2006, pp. 29-40 / "La complessità narrativa nella televisione americana contemporanea" in V. Innocenti, G. Pescatore (a cura di), tr. it. di S. Mambrini, *Le nuove forme della serialità televisiva. Storia, linguaggio e temi*, Archetipolibri, Bologna 2008, pp. 121-132.

Molina C., "LA CONVERSIONE TESTUALE NEL COMPUTER GAME", in M. Bittanti (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e Prassi del videogiocare*, Unicopli, Milano 2004, pp. 137-195.

Nitsche M., “VIDEOGAME E MONTAGE. Alcune considerazioni sul montaggio interattivo”, in M. Bittanti (a cura di), *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, Milano 2008, pp. 83-106.

Perron B., “From Gamers to Players and Gameplayers. The Example of Interactive Movies” in Id., M.J.P. Wolf (a cura di), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, Londra 2003, pp. 237-258.

Perron B., Therrien C., “Da Spacewar! a Gears of war, o come l’immagine videoludica è diventata più cinematografica” in *bianco e nero. Filming the Game/Playing the Film. L’immagine videoludica: narrazione e crossmedialità*, fascicolo 564 (maggio-agosto 2009), pp. 40-50.

Salvador M., “Wii: LA RINASCITA DI NINTENDO” in A. Cavaleri (a cura di), *Videogiochi e marketing. Brand, strategie e identità videoludiche*, Unicopli, Milano 2010, pp. 145-162.

Schröter F., “My Avatar and Me. Toward a Cognitive Theory of Video game Characters”, in B. Perron, Id. (a cura di), *Video Games and the Mind. Essays on Cognition, Affect and Emotions*, McFarlan, Jefferson 2016, pp. 31-52 (versione elettronica).

Tavinor G., “Fiction”, in B. Perron, M. J.P. Wolf (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York 2014, pp. 434-441.

Taylor L., “Divisioni compromesse. Sul concetto di soglia nei fumetti e nei videogiochi” in M. Bittanti (a cura di), *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, Milano 2008, pp. 163-180.

Zagal J., “Ethical Reasoning and Reflection as Supported by Single-Player Videogames”, in D. Gibson, K. Schrier (a cura di), *Designing Games for Ethics: Models, Techniques and Frameworks*, IGI Global, Hershey 2011, pp. 19-35.

Zecca F., “CINEMA RELOADED. Dalla convergenza dei media alla narrazione transmediale”, in Id. (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano 2012, pp. 9-37.

## SITOGRAFIA

4news, “Heavy Rain the origami killer intervista esclusiva a David Cage”, *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=-gajL9I3MYI> (ultima visita: 22/12/2018)

A Crowd of Monsters, *Twitter.com*, <https://twitter.com/CrowdOfMonsters/status/780430053771476993> (ultima visita: 22/12/2018)

Adams E., “Death (and Planescape: Torment)”, *Gamasutra.com*, [http://www.gamasutra.com/view/feature/131574/death\\_and\\_planescape\\_torment.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/131574/death_and_planescape_torment.php) (ultima visita: 22/12/2018)

Adolgiso A., “Enterprise: Voci dallo Spazio”, *Armandoadolgiso.it ricreazioni e riscritture*, [http://www.adolgiso.it/enterprise/matteo\\_bittanti.asp](http://www.adolgiso.it/enterprise/matteo_bittanti.asp) (ultima visita: 22/12/2018)

Aronsson K., Griffiths D. M., Ortiz De Gortari A., “Game Transfer Phenomena in Video game Playing: A Qualitative Interview Study”, in *International Journal of Cyber Behaviour, Psychology and Learning*, vol. 1, Issue 3 (July-September 2011), pp. 15-33, <https://media.spong.com/g/games-transfer-phenomena.pdf> (ultima visita: 22/12/2018)

Arsenault D., Côté P., “Reverse-engineering graphical innovation: an introduction to graphic regimes”, in *GAME. The Italian Journal of Game Studies*, n. 2, 2013, <https://www.gamejournal.it/reverse-engineering-graphical-innovation-an-introduction-to-graphical-regimes/> (ultima visita: 22/12/2018)

Arsenault D., Perron B., “De-framing video games form the light of cinema”, in *GAME. The Italian Journal of game Studies*, vol. 1, n. 4 (2015), [http://www.gamejournal.it/arsenault\\_perron\\_deframing/](http://www.gamejournal.it/arsenault_perron_deframing/) (ultima visita: 22/12/2018)

Baage J., “5 Questions with Jeff Gomez, CEO, Starlight Runner Entertainment.”, *Digital Media Wire*, <http://digitalmediawire.com/2011/04/11/5-questions-with-jeff-gomez-ceo-starlight-runner-entertainment/> (ultima visita: 22/12/2018)

Barbet R., Koch M., “"Life Is Strange" Case Study: Using Interactive Storytelling and Game Design to Tackle Real-World Problems”, *Game Developers Conference 2016*, <https://www.gdcvault.com/play/1023468/-Life-is-Strange-Case>, (ultima visita: 22/12/2018)

Bell K., Kampe C., Taylor N., “Me and Lee: Identification and the Play of Attraction in The Walking Dead”, in *Gamestudies.org*, <http://gamestudies.org/1501/articles/taylor> (ultima visita: 22/12/2018)

“Bioshock 1 remastered – Director’s Commentary”, *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=YxEIOn52BJY> (ultima visita: 22/12/2018)

Bioware, “Beyond the Game”, *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=St0pOY3YOZI> (ultima visita: 22/12/2018)

Bioware, “The making of Mass effect”, *Youtube.com*, [https://www.youtube.com/watch?v=syvZihhIu\\_8](https://www.youtube.com/watch?v=syvZihhIu_8) (ultima visita: 22/12/2018)

Bioware, “Interactive Storytelling”, *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=rtGRFI6UkpA> (ultima visita: 22/12/2018)

Bioware, “Sci vs Fi. Mass Effect”, *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=93TNkNVFqMw> (ultima visita: 22/12/2018)

Bioware, “Makin’ of Bring Down the Sky”, *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=No0Wmqj3Z90> (ultima visita: 22/12/2018)

Bizzocchi J., “Games and Narrative: An Analytical Framework”, *Sfu.ca*, <http://www.sfu.ca/~bizzocch/documents/Loading-citation.pdf> (ultima visita: 22/12/2018)

Bizzocchi J., DiPaola S., Funk N., Nixon M., “The Role of Micronarrative in the Design and Experience of Digital Games”, in *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*, [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper\\_181.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_181.pdf) (ultima visita: 22/12/2018)

Bizzocchi J., Nixon M., “Press X for Meaning: Interaction. Leads to Identification in Heavy Rain Diga 1”, in *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*, [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper\\_157.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_157.pdf) (ultima visita: 22/12/2018)

Bruner K., Grossman D., “Episodic Gaming for Indies”, *Game Developers Conference 2007*, <https://www.gdcvault.com/play/1014830/Episodic-Gaming-For> (ultima visita: 22/12/2018)

Brusseaux C., “Behind Heavy Rain: How Art Was Used to Create a Unique Cinematic Experience”, *Game Developers Conference 2011*, <https://www.gdcvault.com/play/1024730/How-Art-Was-Used-to> (ultima visita: 22/12/2018)

Cage D., “Postmortem: Indigo Prophecy”, *Gamasutra.com*, [https://www.gamasutra.com/view/feature/131140/postmortem\\_indigo\\_prophecy.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/131140/postmortem_indigo_prophecy.php) (ultima visita: 22/12/2018)

Cage D., “Creating Interactive Narrative for Mature Audience”, *Game Developers Conference Europe 2009*, <https://www.gdcvault.com/play/1012083/Writing-Interactive-Narrative-for-a> (ultima visita: 22/12/2018)

Cage D., “How Far Are You Prepared To Go To Make Heavy Rain?”, *Game Developers Conference Europe 2010*, <https://www.gdcvault.com/play/1013660/Heavy-Rain-How-Far-Are> (ultima visita: 22/12/2018)

Cage D., “Heavy rain Postmortem”, *Gamespy.com*, <http://ps3.gamespy.com/playstation-3/quantic-dream-project/1078899p2.html> (ultima visita: 22/12/2018)

Cage D., “Creating An Emotional Rollercoaster in Heavy Rain”, *Game Developers Conference 2011*, <https://www.gdcvault.com/play/1014674/Creating-an-Emotional-Rollercoaster-in> (ultima visita: 22/12/2018)

Calandra G., “WARREN SPECTOR — UN ALTRO FALSO MITO DELLA NARRAZIONE: GIRA TUTTO INTORNO ALLA SCELTA”, *Deeplay.it*, <http://www.deeplay.it/warren-spector-un-altro-falso-mito-della-narrazione-gira-intorno-alla-scelta/> (ultima visita: 22/12/2018)

Capcom, “Financial Results for the Fiscal Year Ended March 31, 2015. Decreased in Net Sales by 37.1%, Increased by 2.7% in Operating Income from the Previous year”, *Capcom.co*, <http://www.capcom.co.jp/ir/english/news/html/e150507b.html> (ultima visita: 22/12/2018)

Carnevale A., “Tecno12 intervista David Cage”, *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=xrtjuBjyj00> (ultima visita: 22/12/2018)

Caswell T., “Interview: Why episodic was the way to go for Hitman”, *Gamezone.com*, <https://www.gamezone.com/originals/interview-why-episodic-was-the-way-to-go-for-hitman-k2d9/> (ultima visita: 22/12/2018)

Chester N., “Cage: Heavy Rain 'not a videogame anymore in my mind'”, *Destructoid.com*, <https://www.destructoid.com/cage-heavy-rain-not-a-videogame-anymore-in-my-mind--158115.phtml> (ultima visita: 22/12/2018)

Cifaldi F., “Telltale, GameTap Talk Episodic Content, Digital Distribution”, *Gamasutra.com*, [https://www.gamasutra.com/view/news/101234/Telltale\\_GameTap\\_Talk\\_Episodic\\_Content\\_Digital\\_Distribution.php](https://www.gamasutra.com/view/news/101234/Telltale_GameTap_Talk_Episodic_Content_Digital_Distribution.php) (ultima visita: 22/12/2018)

Complex. “Telltale Story Mode”, *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=Ozg8O91dqRA>, (ultima visita: 22/12/2018)

Connected Digital World, “Resident Evil Revelations 2 Exclusive Interview with Michiteru Okabe and Matt Walker”, *Youtube.com*, [https://www.youtube.com/watch?v=WALPj\\_xd7M4](https://www.youtube.com/watch?v=WALPj_xd7M4), (ultima visita: 22/12/2018)

Connors D. “Empowered by Digital Distribution: From Innovative Developer to Independent Publisher”, *Game Developers Conference 2012*, <https://www.gdcvault.com/play/1015814/Empowered-by-Digital-Distribution-From> (ultima visita: 22/12/2018)

Coutier C., “Heavy Rain: A Challenging Production”, *Game Developers Conference Europe 2010*, <https://www.gdcvault.com/play/1013674/A-Challenging-Production-Heavy> (ultima visita: 22/12/2018)

Crescente B., “Kirkman’s Skybound to Complete Telltale’s ‘Walking Dead’ With Original Devs”, *Variety.com*, <https://variety.com/2018/gaming/news/skybound-telltale-the-walking-dead-1202971245/> (ultima visita: 22/12/2018)

Dale L., “Anyone else could have saved her: Life is Strange gave my personal tragedy a score”, *Polygon.com*, <https://www.polygon.com/2015/4/21/8457673/life-is-strange-suicide> (ultima visita: 22/12/2018)

Denson S., Andreas J., “Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practice of Digital Games”, in *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, vol. 7, No. 1 (2013), pp. 1-32, <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol7no1-1/7-1-1-html> (ultima visita: 22/12/2018)

Divine C., “Life Is Strange: The Blue Age of Storytelling”, *Game Developers Conference Europe 2016*, <https://www.gdcvault.com/play/1023848/-Life-is-Strange-The>, (ultima visita: 22/12/2018)

Donato J., “Life is Strange Interview: How Dontnod made the most with a small budget”, *Gamezone.com*, <https://www.gamezone.com/originals/life-is-strange-interview-how-dontnod-made-the-most-with-a-small-budget-jwr3/> (ultima visita: 22/12/2018)

Dontnod, “Life Is Strange: Directors Commentary (Full Documentary)”, *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=MYwwWKf-KIg>, (ultima visita: 22/12/2018)

Eskelinen M., “The Gaming Situation”, in *Gamestudies.org*, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (ultima visita: 22/12/2018)

Fassone R., “Italia ’90: la Simulmondo e i fumetti”, *Prismomag.com*, <http://www.prismomag.com/simulmondo-fumetti-videogiochi/> (ultima visita: 22/12/2018)

Frasca G., “LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative”, in *Ludology*, <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (ultima visita: 22/12/2018)

Game Informer, “David Cage Talks Storytelling with Ryan Payton and Yu Suzuki”, *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=y8gxwGIDPFs> (ultima visita: 22/12/2018)

Gamespot, “Remedy talks Max Payne 1 and 2”, *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=Lod6L554GKg> (ultima visita: 22/12/2018)

GameSpot, “Ashly Burch, GameSpot, and Dev. Michael Koch talk Life is Strange - Kinda Funny Stage Show E3 2015”, *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=7DGgxSbRWio>, (ultima visita: 22/12/2018)

García P., “Interview with Brian Moriarty”, *AventuraYcia.com*, <https://www.aventuraycia.com/entrevistas/en/brian-moriarty/> (ultima visita: 22/12/2018)

Gentili G., “Intervista a Francesco Carlà”, *uBcfumetti.com*, <http://www.ubcfumetti.com/mag/videogiochi1.htm> (ultima visita: 22/12/2018)

Gilbert R., “Why Adventure Games Suck”, *Grumpygamer.com*, [http://grumpygamer.com/why\\_adventure\\_games\\_suck](http://grumpygamer.com/why_adventure_games_suck) (ultima visita: 22/12/2018)



Gilbert R., “Classic Game Postmortem: Maniac Mansion”, *Game Developers Conference 2011*, <https://www.youtube.com/watch?v=WD64ExGHBWE> (ultima visita: 22/12/2018)

GameNewsOfficial, “DETROIT Become Human Trailer (E3 2016) PS4”, *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=JQCuASnY9Tg> (ultima visita: 22/12/2018)

Grossman D., “The Sandwich of the Month Club: Writing and Designing Successful Episodic Games”, *Game Developers Conference Austin 2008*, <https://www.gdcvault.com/play/145/The-Sandwich-of-the-Month>, (ultima visita: 22/12/2018)

HidetakaSwerySuehiro, *Twitter.com*, <https://twitter.com/Swery65/status/918453005782999042> (ultima visita: 22/12/2018)

Hinkle D., “Back to the Future is Telltale's 'most successful' franchise”, *Engadget.com*, <https://www.engadget.com/2011/02/18/back-to-the-future-is-telltale-s-most-successful-franchise/> (ultima visita: 22/12/2018)

<http://www.metacritic.com/game/playstation-3/heavy-rain> (ultima visita: 22/12/2018)

[http://www.wcnews.com/sofiction-shades/6\\_3\\_d\\_mail.html](http://www.wcnews.com/sofiction-shades/6_3_d_mail.html) (ultima visita: 22/12/2018)

[https://www.wcnews.com/sofiction-shades/6\\_3b\\_d\\_mail.html](https://www.wcnews.com/sofiction-shades/6_3b_d_mail.html) (ultima visita: 22/12/2018)

Io Interactive, “More than 5 Million Players and raising”, *Twitter.com*, [https://twitter.com/IOInteractive/status/893075224253431808/photo/1?ref\\_src=twsrc%5Etfw&ref\\_url=https%3A%2F%2Fmultiplayer.it%2Fnotizie%2F186807-hitman-oltre-5-milioni-di-giocatori-su-hitman.html](https://twitter.com/IOInteractive/status/893075224253431808/photo/1?ref_src=twsrc%5Etfw&ref_url=https%3A%2F%2Fmultiplayer.it%2Fnotizie%2F186807-hitman-oltre-5-milioni-di-giocatori-su-hitman.html) (ultima visita: 22/12/2018)

Jake, “Telltale & AG open shop, bank on character”, *Mixnmojo.com*, <https://mixnmojo.com/news/Telltale-and-AG-open-shop-bank-on-character> (ultima visita: 22/12/2018)

Jenkins H., “Transmedia Storytelling 101.”, *Henryjenkins.org*, [http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html) (ultima visita: 22/12/2018)

Jenkins H., “The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling, Confessions of an Aca Fan”, *Henryjenkins.org*, [http://henryjenkins.org/2009/12/revenge\\_of\\_the\\_origami\\_unicorn.html](http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html) (ultima visita: 22/12/2018)

Juul J., “Games Telling stories? A brief note on games and narratives”, in *Gamestudies.org*, Vol. 1, Iss. 1 (July 2001), <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/#1> (ultima visita: 22/12/2018)

Juul J., “Introduction to Game Time/Time to play – An examination of game temporality”, *Jesperjuul.net*, <http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/> (ultima visita: 22/12/2018)

Kim T., “Q&A: Telltale's Connors On Episodic Gaming's Future”, *Gamasutra.com*, [https://www.gamasutra.com/view/news/104407/QA\\_Telltales\\_Connors\\_On\\_Episodic\\_Gamings\\_Future.php](https://www.gamasutra.com/view/news/104407/QA_Telltales_Connors_On_Episodic_Gamings_Future.php) (ultima visita: 22/12/2018)

Kimberley W., “Extended Afterwords: The Walking Dead — Season Two”, *Gameinformer.com*, <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2014/11/05/extended-afterwords-the-walking-dead-season-two.aspx> (ultima visita: 22/12/2018)

Klepek P., “Faces of Death, Part 4: Around Every Corner.”, *Giantbomb.com*, <https://www.giantbomb.com/articles/faces-of-death-part-4-around-every-corner/1100-4448/> (ultima visita: 22/12/2018)

Kraft J., Kwak C., “Episodic Gaming in the Age of Digital Distribution”, *Gamasutra.com*, [https://www.gamasutra.com/view/feature/131869/episodic\\_gaming\\_in\\_the\\_age\\_of\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/131869/episodic_gaming_in_the_age_of_.php) (ultima visita: 22/12/2018)

Laidlaw M., “Epistle 3”, *Marclaidlaw.com*, <http://www.marclaidlaw.com/epistle-3/> (ultima visita: 22/12/2018)

Leonardi D., “Vendite Hardware e Software di PlayStation”, *Playstationgeneration.it*, <http://www.playstationgeneration.it/2014/12/vendite-hardware-e-software-playstation.html> (ultima visita: 22/12/2018)

Life Is Strange Wiki, “Game Statistics”, *Lifeisstrangewikia.com*, [http://life-is-strange.wikia.com/wiki/Game\\_Statistics](http://life-is-strange.wikia.com/wiki/Game_Statistics) (ultima visita: 22/12/2018)

LiU Innovation, “Interview with DONTNOD Entertainment”, *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=S3s5IcoEROY>, (ultima visita: 22/12/2018)

L-r BC, “Episode 5 Ending Guide”, *Steamcommunity.com*, <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=937101812> (ultima visita: 22/12/2018)

MajesticGaming, “Telltale Walking Dead Season 3 Interview (New Info, Choices, Age, Characters)”, *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=louETNeRIGo> (ultima visita: 22/12/2018)

Maria Abate A., “Grand Theft Auto IV: Rockstar Games risponde al Codacons”, *Gamesblog.it*, <http://www.gamesblog.it/post/8011/grand-theft-auto-iv-rockstar-games-risponde-al-codacons> (ultima visita: 22/12/2018)

Meier S., “Psychology of Game Design”, *Game Developers Conference 2010*, <https://www.gdcvault.com/play/1012186/The-Psychology-of-Game-Design> (ultima visita: 22/12/2018)

Microsoft, “Press Release & Webcast”, *Microsoft.com*, [\(https://www.microsoft.com/en-us/Investor/earnings/FY-2017-Q4/press-release-webcast?ranMID=24542&ranEAID=je6NUbpObpQ&ranSiteID=je6NUbpObpQ-R5Pa6PThWkhYEDqKdbzW8w&tduid=\(3a8910f5395a800e2a8f14173ea14850\)\(256380\)\(2459594\)\(je6NUbpObpQ-R5Pa6PThWkhYEDqKdbzW8w\)\(\)\)](https://www.microsoft.com/en-us/Investor/earnings/FY-2017-Q4/press-release-webcast?ranMID=24542&ranEAID=je6NUbpObpQ&ranSiteID=je6NUbpObpQ-R5Pa6PThWkhYEDqKdbzW8w&tduid=(3a8910f5395a800e2a8f14173ea14850)(256380)(2459594)(je6NUbpObpQ-R5Pa6PThWkhYEDqKdbzW8w)()) (ultima visita: 22/12/2018)

Mitch D., “MORE TELLTALE'S WALKING DEAD COMING BEFORE SEASON 2”, *Ign.com*, <http://www.ign.com/articles/2013/02/25/more-telltales-walking-dead-coming-before-season-2> (ultima visita: 22/12/2018)

Mosna L., “Life is Strange. Intervista agli sviluppatori”, *Spaziogames.it*, [https://www.spaziogames.it/recensioni\\_videogiochi/console\\_multi\\_piattaforma/18863/life-is-strange](https://www.spaziogames.it/recensioni_videogiochi/console_multi_piattaforma/18863/life-is-strange) (ultima visita: 22/12/2018)

Myers D., “The attack of the backstories (and why they won’t win)”, in *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.39290.pdf> (ultima visita: 22/12/2018)

Nintendo, “Super Mario Bros. Instruction Booklet”, *Digitpress.com*, <http://www.digitpress.com/library/manuals/nes/Super%20Mario%20Bros.pdf> (ultima visita: 22/12/2018)

Origin System, “SO Fiction”, *Wcnews.com*, [http://www.wcnews.com/wcpedia/SO\\_Fiction](http://www.wcnews.com/wcpedia/SO_Fiction) (ultima visita: 22/12/2018)

Origin System, “Wing Commander: Secret Ops”, *Wcnews.com*, <https://www.wcnews.com/background/wing-commander-secret-ops.shtml> (ultima visita: 22/12/2018)

Ortoleva P., “Homo Ludicus”, in *GAME. The Italian Journal of Game Studies*, n. 1, 2012, <https://www.gamejournal.it/homo-ludicus-the-ubiquity-and-roles-of-play-in-present-society/> (ultima visita: 22/12/2018).

Pennacchini S., “INTERVISTA LIFE IS STRANGE”, *Everyeye.it*, <https://www.everyeye.it/articoli/intervista-life-is-strange-28421.html> (ultima visita: 22/12/2018)

Perry J., “Contrastive Juxtaposition: Contrast and Context in BioWare Story and Cinematics”, *Game Developers Conference 2012*, <https://www.gdcvault.com/play/1015672/Contrastive-Juxtaposition-Contrast-and-Context> (ultima visita: 22/12/2018)

Playstation Europe, “PlayStation 2 advert: Welcome To The Third Space | 2000 |”, *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=Laf9vpJMDjA> (ultima visita: 22/12/2018)

Pressey S., Walters M., “Dialog Production for BioWare's Mass Effect: Lessons Learned and Future Plans”, *Game Developers Conference 2008*, <https://www.gdcvault.com/play/394/Dialog-Production-for-BioWare-s> (ultima visita: 22/12/2018)

Ravanelli M., “LIFE IS STRANGE E L'ARTE DELL'IMPERFEZIONE, INTERVISTA A DONTNOD”, *Ign.com*, <http://it.ign.com/life-is-strange/106514/interview/life-is-strange-e-larte-dellimperfezione-intervista-a-dontno> (ultima visita: 22/12/2018)

Rittel H. W. J., Webber M. M., “Dilemmas in General Theory Planning”, in *Policy Sciences*, Vol. 4, No. 2 (July 1973), pp. 155-169, [https://www.jstor.org/stable/4531523?seq=1#metadata\\_info\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/4531523?seq=1#metadata_info_tab_contents) (ultima visita: 22/12/2018)

Rodkin J., Vanaman S., “Saving Doug: Empathy, Character, and Choice in The Walking Dead”, *Game Developers Conference 2013*, <https://www.gdcvault.com/play/1017807/Saving-Doug-Empathy-Character-and>, (ultima visita: 22/12/2018)

Saed S., “Steam has over 125 million active users, 8.9M concurrent peak”, *Vg247.com*, <https://www.vg247.com/2015/02/24/steam-has-over-125-million-active-users-8-9m-concurrent-peak/> (ultima visita: 22/12/2018)

Sicart M., “Values Between System: Designing Ethical Gameplay”, *Miguelsicart.net*, <http://miguelsicart.net/publications/ValuesBetweenSystems.pdf> (ultima visita: 22/12/2018)

Sierra, “Sierra's Phantasmagoria tops charts and rakes in year-end awards.”, *Thefreelibrary.com*, <https://www.thefreelibrary.com/Sierra%27s+Phantasmagoria+tops+charts+and+rakes+in+year-end+awards.-a017717664> (ultima visita: 22/12/2018)

Skrebels J., “Directors Commentary - revisiting Life is Strange with its creators”, *Gamesradar.com*, <https://www.gamesradar.com/life-is-strange-interview-directors/> (ultima visita: 22/12/2018)

Sony Corporation, “Corporate Strategy Meeting”, *Sony.net*, [https://www.sony.net/SonyInfo/IR/calendar/presen/strategy/strategy2017/pdf/presen\\_E.pdf](https://www.sony.net/SonyInfo/IR/calendar/presen/strategy/strategy2017/pdf/presen_E.pdf) (ultima visita: 22/12/2018)

Sotamaa O., Stenros J., “Commoditization of Helping Players Play: Rise of the Service Paradigm”, in *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009*, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.24201.pdf> (ultima visita: 22/12/2018)

Spector W., “Classic Game Postmortem: The Making of Deus Ex”, *Game Developers Conference 2017*, <https://www.gdcvault.com/play/1024338/Classic-Game-Postmortem-Deus-Ex>, (ultima visita: 22/12/2018)

Staff, “The Walking Dead and the art of providing no 'good' choice”, *Gamasutra.com*, [https://www.gamasutra.com/view/news/188093/The\\_Walking\\_Dead\\_and\\_the\\_art\\_of\\_providing\\_no\\_good\\_choice.php](https://www.gamasutra.com/view/news/188093/The_Walking_Dead_and_the_art_of_providing_no_good_choice.php) (ultima visita: 22/12/2018)

Stella A., “Simulmondo: nascita e crescita di una software house”, *Lo Spazio Bianco.it*, <http://www.lospaziobianco.it/simulmondo-nascita-crescita-software-house/> (ultima visita: 22/12/2018)

Stubbsy M., “Life Is Strange: an Interview with Creative Director Jean-Maxime Moris”, *Godisageek.com*, <http://www.godisageek.com/2015/01/life-is-strange-interview-with-creative-director-jean-maxime-moris/> (ultima visita: 22/12/2018)

Sulimma M., ““Did you shoot the girl in the street?” – On the Digital Seriality of *The Walking Dead*”, in *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, vol. 8, no. 1 (2014), <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol8no1-6/8-1-6-html> (ultima visita: 22/12/2018)

Suzuki Y., “GDC Classic Postmortem: Yu Suzuki's Shenmue”, *Game Developers Conference 2015*, <https://www.gdcvault.com/play/1020805/Classic-Game-Postmortem> (ultima visita: 22/12/2018)

Telltale Games, “For Immediate Release”, *Twitter.com*, [https://twitter.com/telltalegames/status/1043252010999410689/photo/1?ref\\_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1043252010999410689&ref\\_url=https%3A%2F%2Fwww.polygon.com%2F2018%2F9%2F21%2F17888258%2Ftelltale-games-layoffs](https://twitter.com/telltalegames/status/1043252010999410689/photo/1?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1043252010999410689&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.polygon.com%2F2018%2F9%2F21%2F17888258%2Ftelltale-games-layoffs) (ultima visita: 22/12/2018)

Telltale Games, “The Walking Dead: Michonne - Robert Kirkman Interview”, *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=mkvhYMyJlaU> (ultima visita: 22/12/2018)

Telltale Games, “Behind the Scenes - The Walking Dead: A New Frontier”, *Youtube.com*, [https://www.youtube.com/watch?v=k6IjHR-A3LM&index=69&list=PLDLO0Hn9-0Egvj4YaWCKX13i\\_DKGHOljJ](https://www.youtube.com/watch?v=k6IjHR-A3LM&index=69&list=PLDLO0Hn9-0Egvj4YaWCKX13i_DKGHOljJ) (ultima visita: 22/12/2018)

VGChartz, “Global Weekly Chart”, *Vgchartz.com*, <http://www.vgchartz.com/weekly/43247/Global/> (ultima visita: 22/12/2018)

whatever57010, “The GTA Diamonds - full story”, *Youtube.com*, <https://www.youtube.com/watch?v=LUVL0mCMLac> (ultima visita: 22/12/2018)

Zibbo M., “Heavy Rain: vendute più di 5,3 milioni di copie. Ecco i dati relativi al titolo di Quantic Dream.”, *Eurogamer.it*, <https://www.eurogamer.it/articles/2018-01-17-news-videogiochi-heavy-rain-vendute-piu-di-5-3-milioni-di-copie> (ultima visita: 22/12/2018)

## LUDOGRAFIA<sup>399</sup>

*Back to the Future: the Game* (Telltale Games, 2010-2011 / giocato su PC)

*Beyoond: Two Souls* (Quantic Dream, 2013 / giocato su PlayStation 3)

*Bioshock* (Irrational Games, 2007 / giocato su Xbox 360)

*Blues and Bullets* (A Crowd of Monsters, 2015-in corso? / giocato su PC)

*Bone* (Telltale Games, 2005 / giocato su PC)

*Breakout* (Atari, 1976 / giocato su PC)

*Chrono Trigger* (Square, 1995 / giocato su PlayStation)

*Colossal Cave Adventure* (William Crowther, Don Woods, 1976 / giocato su PC)

*Crash Bandicoot* (Naughty Dog, 1997 / giocato su PlayStation)

*Dark Dreams Don't Die* (Access Games, 2014 / giocato su Xbox One)

*Day of The Tentacle* (LucasArts, 1993 / giocato su PC)

*Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018 / giocato su PlayStation 4)

*Deus Ex* (Ion Storm, 2000 / giocato su PC)

---

<sup>399</sup> Molti videogiochi citati nell'elaborato sono stati pubblicati per varie piattaforme. Considerato che ci possono essere vari cambiamenti in base alla piattaforma di riferimento, tra parentesi inserirò soltanto la piattaforma sulla quale ho giocato ogni titolo. I pochi videogiochi senza riferimento alla piattaforma non sono stati provati direttamente, ma sono stati comunque indagati tramite ricerca bibliografica e visione di variegati video.

*Deus Ex: Invisible War* (Ion Storm, 2003 / giocato su PC)

*Donkey Kong* (Nintendo, 1981 / giocato su Nintendo)

*Doom* (id Software, 1993 / giocato su PC)

*Dragon's Lair* (Don Bluth, 1983 / giocato su cabinato)

*Dunjonquest saga* (Epyx, 1979-1982)

*Enter the Matrix* (Shiny Entertainment, 2003 / giocato su PC)

*E.T.* (Atari, 1982 / giocato su cabinato)

*Fahrenheit* (Quantic Dream, 2005 / giocato su PC)

*Famicom Tantei Club: Kieta Kōkeisha* (Nintendo, 1988)

*Famicom Tantei Club Part II: Ushiro ni Tatsu Shōjo* (Nintendo, 1989)

*Final Fantasy* (Square, 1987 / giocato su Nintendo)

*Final Fantasy II* (Square, 1988 / giocato su Nintendo)

*Full Throttle* (LucasArts, 1995 / giocato su PC)

*Gabriel Knight: Sins of the Fathers* (Sierra, 1993 / giocato su PC)

*Gabriel Knight 2: The Beast Within* (Sierra, 1995 / giocato su PC)

*Grand Theft Auto IV* (Rockstar North, 2008 / giocato su Xbox 360)



*Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned* (Rockstar North, 2009 / giocato su Xbox 360)

*Grand Theft Auto IV: The Ballad of Gay Tony* (Rockstar North, 2009 / giocato su Xbox 360)

*Grim Fandango* (LucasArts, 1998 / giocato su PC)

*Gun Fight* (Taito, 1975 / giocato su cabinato)

*Half-Life* (Valve, 1997 / giocato su PC)

*Half-Life 2* (Valve, 2004 / giocato su PC)

*Half-Life 2: Episode One* (Valve, 2006 / giocato su PC)

*Half-Life 2: Episode Two* (Valve, 2007 / giocato su PC)

*Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010 / giocato su PlayStation 3)

*Hitman* (Io Interactive, 2016 / giocato su PC)

*Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (LucasArts, 1992 / giocato su PC)

*Kingdom of Kroz* (Apogee Software, 1987 / giocato su PC)

*King's Quest* (Sierra, 1984 / giocato su PC)

*Labyrinth* (Atlus, 1986 / giocato su PC)

*Leisure Suite Larry* (Sierra, 1987 / giocato su PC)

*Life Is Strange* (Dontnod, 2015-in corso / giocato su PC)

*Life Is Strange: Before the Storm* (Deck Nine Games, 2017 / giocato su PC)

*Maniac Mansion* (Lucasfilm Games, 1987 / giocato su PC)

*Mass Effect* (Bioware, 2007 / giocato su Xbox 360)

*Mass Effect: Bring Down the Sky* (Bioware, 2008 / giocato su Xbox 360)

*Max Payne* (Remedy, 2001 / giocato su PC)

*Metal Gear Solid* (Konami, 1998 / giocato su PlayStation)

*Mystery House* (Sierra On-Line Systems, 1980 / giocato su PC)

*Nimrod* (Ferranti, 1951)

*Oddworld: Abe's Exoddus* (Oddworld Inhabitants, 1998 / giocato su PlayStation)

*Oddworld: Abe's Oddysee* (Oddworld Inhabitants, 1997 / giocato su PlayStation)

*Omikron: The Nomad Soul* (Quantic Dream, 1999 / giocato su PC)

*OXO* (Alexander S. Douglas, 1952)

*Pac-Man* (Namco, 1980 / giocato su cabinato)

*Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness* (Hothead Games, Zeboyd Games, 2008-2013 / giocato su PC)

*Phantasmagoria* (Sierra, 1995 / giocato su PC)

*PONG* (Atari, 1992 / giocato su Home Pong)

*Resident Evil* (Capcom, 1996 / giocato su PlayStation)

*Resident Evil 2* (Capcom, 1998 / giocato su PlayStation)

*Resident Evil 3: Nemesis* (Capcom, 1999 / giocato su PlayStation)

*Resident Evil Revelations 2* (Capcom, 2015 / giocato su Xbox 360)

*Sam e Max Hit the Road* (Lucas Arts, 1993 / giocato su PC)

*Sam & Max Season One* (Telltale Games, 2006-2007 / giocato su PC)

*Shadow of the Colossus* (Team Ico, 2005 / giocato su PlayStation 2)

*Shenmue* (Sega AM-2, 1999 / giocato su PC)

*Shin Onigashima* (Nintendo, 1988)

*Shining Force III* (Camelot Software Planning, 1997-1998 / giocato su Sega Saturn)

*Sid Meier's Pirates!* (MicroProse, 1987 / giocato su PC)

*Simulman* (Simulmondo, 1993-1994 / giocato su PC)

*Space Ace* (Advanced Microcomputer Systems, 1983 / giocato su cabinato)

*Space Invaders* (Taito, 1978 / giocato su cabinato)

*Spacewar!* (Steve Russell, 1962)

*Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985 / giocato su Nintendo)

*Swordquest* (Atari, 1982-1983 / giocato su Atari 2600)

*System Shock* (Looking Glass, 1994 / giocato su PC)

*Tales of Monkey Island* (Telltale Games, 2009 / giocato su PC)

*Telltale Texas Hold'em* (Telltale Games, 2005 / giocato su PC)

*Tennis for Two* (William Higinbotham, 1958)

*Tetris* (Pažitnov, 1984 / giocato su Game Boy)

*The Awesome Adventures of Captain Spirit* (Dontnod, 2018 / giocato su PC)

*The Dig* (LucasArts, 1995 / giocato su PC)

*The Secret of Monkey Island* (LucasArts, 1990 / giocato su PC)

*The Walking Dead: A New Frontier* (Telltale Games, 2016-2017 / giocato su PC)

*The Walking Dead: Michonne* (Telltale Games, 2016 / giocato su PC)

*The Walking Dead: Season One* (Telltale Games, 2011 / giocato su PC)

*The Walking Dead: Season Two* (Telltale Games, 2013-2014 / giocato su PC)

*Time Runners* (Simulmondo, 1993-1995 / giocato su PC)

*Ultima IV: Quest of the Avatar* (Richard Garriot, 1985 / giocato su PC)

*Wing Commander: Secret Ops* (Origin System, 1998 / giocato su PC)

*Wolfenstein 3D* (id Software, 1992 / giocato su PC)

*Yūyūki* (Nintendo, 1989)

*Zork* (Infocom, 1980 / giocato su PC)

## FILM

*Close Encounters of the Third Kind* (*Incontri ravvicinati del terzo tipo*, S. Spielberg, EMI films, USA 1977)

*Star Wars* (*Guerre Stellari*, G. Lucas, Lucasfilm, USA 1977)

## SERIE TELEVISIVE

*Buffy the Vampire Slayer* (*Buffy: l'ammazzavampiri*, J. Whedon, WB, USA 1997-2003)

*Fear The Walking Dead* (Erickson D., Kirkman. R, AMC, USA 2015-in corso)

*Lost* (J. J. Abrams, J. Lieber, D. Lindelof, ABC, USA 2004-2010)

*Murder, She Wrote* (*La signora in Giallo*, P. Fisher, R. Levinson, W. Link, CBS, USA 1984-1996)

*The Big Bang Theory* (C. Lorre, B. Prady, CBS, USA 2007-in corso)

*The Simpsons (I Simpson, M. Groening, Fox, USA 1987-in corso)*

*Twin Peaks (I segreti di Twin Peaks, M. Frost, D. Lynch, ABC, USA 1990-1991)*

### **WEB SERIES**

*The Walking Dead: Cold Storage (Esposito J., Nicotero G., AMC Networks, USA 2012)*

*The Walking Dead: Red Machete (AMC Networks, USA 2017)*

*The Walking Dead: The Oath (AMC Networks, USA 2013)*

*The Walking Dead: Torn Apart (AMC Networks, USA 2011)*